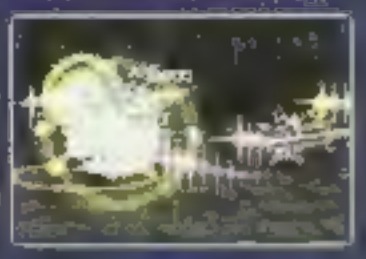
Games
scan
http://gamesscan.blogspot.com

Edição com 3 super jogos completamente detonados

GAMERS ESPECIAL

PROGAMES
ANO IV R$ 3,50
Nº 38

VALKYRIE PROFILE



VALKYRIE PROFILE

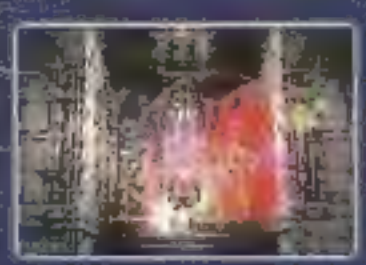
Estratégia detalhada mostrando todos os segredos do jogo

KOUDELKA

KOUDELKA

Chegue facilmente ao final deste jogo repleto de suspense

VAGRANT STORY



VAGRANT STORY

Todos os detalhes de como chegar ao final deste super RPG da Square para PS

ISSN 1415-3653

ÍNDICE

Introdução pg.05
Wine Cellar pg.10
Catacombs pg.11
Sanctum pg.12
Town Center..... pg.13
Abandoned Mines B1 .... pg.14
Undercity West pg.15
Snowfly Forest pg.16
The Keep pg.16
Abandoned Mines B2 .... pg.16
Undercity East pg.17
Adventures in the Undercity...
..... pg.18
Limestone Quarry pg.18
Temple of Kiltia pg.19
The Great Cathedral pg.19
Final Battle pg.21
The Chest Key pg.21
The Ending pg.22
Dicas pg.23

Introdução

Vagrant Story é outra obra-prima da Squaresoft. Misturando ação, aventura e RPG o game conta a história de Ashley Riot, um agente da unidade de elite "Riskbreaker", dos Valendia Knights of the Peace, e sua busca para resolver um mistério que envolve assassinato, traição e uma cidade assombrada.

A história se passa na Europa durante a Idade Média, onde a família de Ashley foi tragicamente morta enquanto ele estava em uma missão. Desde então ele tem se dedicado completamente ao trabalho. Então ele é mandado para investigar o assassinato do Duque Bardorba e em sua busca pela verdade, deve se infiltrar na mansão do falecido Duque e libertar os prisioneiros. Seu inimigo de muito tempo, Sydney Lasstarot, parece ser o responsável pelo incidente e Ashley deve impedi-lo de adquirir o poder de Lea Monde.

Ao longo da sua aventura, você poderá forjar suas próprias armas combinando diferentes lâminas e cabos, como também aprender magias poderosas para destruir seus oponentes.

Este guia irá explicar todos os fundamentos desta busca épica, dando lista de magias detalhada, uma lista de todos os monstros do game, uma estratégia completa para todas as áreas, como também segredos e códigos.

Assim, por um mundo de magia, monstros e deslealdade, acompanhe Ashley desde Wine Cellars até a batalha final em Great Cathedral.

Início

Quando você começa um novo jogo, uma longa introdução para o mundo de Vagrant Story se inicia. Você será apresentado aos Knights, Sidney e seu personagem: Ashley Riot.

Quando Ashley se aproxima da catedral, ele encontra dois desordeiros que você deve despachá-los rapidamente. Já que é apenas uma cena de introdução (você pode pressionar ○ para avançar a fala e Start para pular tudo isso), o desafio não é muito alto, mas será sua primeira introdução ao sistema de batalha do jogo.

Para entrar em combate, pressione o botão ○ e uma esfera de batalha aparecerá. Se seu alvo estiver na mira, você poderá atacar partes específicas de seu corpo. Esses dois inimigos iniciais não oferecem muita resistência, assim, um ou dois golpes bem colocados os derrotará e permitirão que Ashley continue na catedral.

Lá dentro, Sidney e Harden terão uma conversa secreta, enquanto Ashley os espia silenciosamente. Após Harden sair, Ashley vai até Sidney e enfrenta-o. Sid e Ashley lutam e neste ponto um dragão gigante estoura do teto.

Novamente, como é apenas uma cena interativa, a batalha não é realmente nenhum desafio. Três ou quatro hits devem terminar com o reinado de terror deste enorme lagarto na igreja deserta.

A introdução continua até que encontramos novamente Ashley caminhando com sua "partner" Callo Malose fora de Lea Monde. Para entrar, eles devem passar por Wine Cellar, que é uma profunda dungeon. Assim começa a aventura de Ashley...

Magias

Shaman Spells são algumas das primeiras que você aprende no game.

Nome	Descrição	Grimoire	MP
Antidote	Cura poison	Antidote	3
Restoration	Cura paralysis	Mollesse	3
Heal	Recupera algum HP	Guerir	5
Clearance	Cura status	Purifier	15
Blessing	Cura curse	Benir	17
Surging Blam	Regenera HP rapidamente	Vie	20

Enchanter Spells aumenta sua afinidade contra classes especificas.

Nome	Descrição	Grimoire	MP
Terra Guard	Aumenta poder da armor Earth Affinity por um tempo limitado	Rempart	9
Aero Guard	Aumenta poder da armor Air Affinity por um tempo limitado	Parebrise	9
Pyro Guard	Aumenta poder da armor Fire Affinity por um tempo limitado	Igniluge	9
Aqua Guard	Aumenta poder da armor Water Affinity por um tempo limitado	Barrer	9
Frost Fusion	Aumenta poder da arma Water Affinity por um tempo limitado	Undine	10
Light Fusion	Aumenta poder da arma Air Affinity por um tempo limitado	Sylphe	10
Soil Fusion	Aumenta poder da arma Earth Affinity por um tempo limitado	Gnome	10
Spark Fusion	Aumenta poder da arma Fire Affinity por um tempo limitado	Salamander	10

Se você quer ferir um inimigo, ou causar dano de uma maneira especifica, as Warlock spells são o que você precisa.

Nome	Descrição	Grimoire	MP
Drain Mind	Rouba MP do alvo.	Demance	2
Drain Heart	Rouba HP do alvo.	Egout	12
Exorcism	Exorciza o undead.	Exsorcer	22
Banish	Morte instantânea.	Banish	25
Fireball	Toca um inimigo com fogo.	Incendie	25
Aqua Blast	Explode um inimigo com [illegible]	Glace	25
Spirit Surge	Ataca um inimigo com luz.	Lux	28
Dark Chant	Causa dor no inimigo.	Patir	28
Explosion	Explosão de força altamente prejudicial.	Demolir	36
Flame Sphere	Anel de chama ao redor do alvo.	Flamme	36
Thunderburst	Raio.	Foudre	36
Avalanche	Upgrade para Aqua Blast.	Avalanche	36
Gaea Strike	Ataque baseado em gravidade.	Gaea	36
Meteor	Chuva de meteoro.	Meteore	38
Radial Surge	Ataque banhado em luz.	Radius	38

Fundamentos

Em Vagrant Story você vai de dungeon em dungeon para construir suas habilidades e encontrar novos itens. Conforme você coleta armas, fica habilitado a levá-las aos workshops e combinar partes para fazer as mais poderosas armas de destruição.

Existem quatro tipos principais de materials de arma, como também um tipo secreto que só é encontrado na segunda vez que você jogar. Bronze, Ferro ■ Prata podem ser achados no game.

Hagane pode ser encontrado ou produzido combinando Ferro e Bronze. Damascus só pode ser encontrado jogando com um game salvo. Uma boa idéia de armas para ter com você todo o tempo é:

Uma Bladed Bronze ou Hagane Sword para as classes Human, Beast e Dragon.

Uma Silver Piercer (você encontrará uma no game chamada Soul Kiss) para Undead.

Uma Staff (você também encontrará uma destas) para usar contra Phantoms.

Uma Polearm para usar contra Dragons e para alcançar objetos de longe.

As armas vêm em duas partes, a lâmina e o cabo. Você pode desmontá-las para usar melhor um cabo ou lâmina. A única razão para fazer isso é usar mais que uma Gem em uma arma.

Da mesma maneira que com as Materias em FFVII, você pode prender Magical Jewels as armas e escudos para aumentar sua afinidade ou outras habilidades. A regra básica é sempre poder melhorar sua arma quando tiver a chance para ter a maior expansividade possível.

Sorcerer Spells servem para muitos propósitos, como elevar seus atributos e diminuir os do inimigo.

Nome	Descrição	Grimoire	MP
Unlock	Abre caixas trancadas	Clef	3
Fixate	Congela cloudstones no seu lugar	Halte	3
Analysis	Permite a você ver o status do inimigo	Analyse	5
Eureka	Mostra armadilhas	Visible	6
Stun Cloud	Paralisa inimigo	Paralysie	7
Degerate	Diminui strength do alvo por um tempo limitado	Debile	7
Psychodrain	Diminui intelligence do alvo por um tempo limitado	Naugeux	7
Lead Bones	Diminui agility do alvo por um tempo limitado	Tardif	7
Silence	Alvo não pode lançar magia por um tempo limitado	Muet	7
Tarnish	Debilita equipment do alvo por um tempo limitado	Deteriorer	7
Dispel	Cancela magia sobre um alvo	Dissiper	10
Poison Mist	Envenenar inimigo	Venin	11
Invigorate	Aumenta agility do alvo por um tempo limitado	Agilite	12
Enlighten	Aumenta intelligence do alvo por um tempo limitado	Eclairer	12
Herakles	Aumenta strength do alvo por um tempo limitado	Intensite	12
Prostasia	Fortalece equipment do alvo por um tempo limitado	Ameliorer	15
Curse	Lança curse	Fleau	17
Magic Ward	Protege contra a próxima magia lançada no alvo	Annuler	21

Monstros

Se você entrar em seu menu e procurar embaixo na opção "Score", encontrará a "Monster Encyclopedia". Cada vez que você derrotar um monstro no game, ele será somado a lista. A seguir você confere todos os 78 Monstros do game.

Nº	Nome	Tipo	Nº	Nome	Tipo
001	Zombie	Undead	040	Minotaur Lord	Beast
002	Mummy	Undead	041	Minotaur Zombie	Undead
003	Ghoul	Undead	042	Dullahan	Evil
004	Ghast	Undead	043	Dark Crusader	Evil
005	Zombie Fighter	Undead	044	Nightstalker	Evil
006	Zombie Knight	Undead	045	Last Crusader	Evil
007	Zombie Mage	Undead	046	Golem	Evil
008	Skeleton	Undead	047	Iron Golem	Evil
009	Dark Skeleton	Undead	048	Damascus Golem	Evil
010	Skeleton Knight	Undead	049	Ogre	Beast
011	Ghost	Phantom	050	Ogre Lord	Beast
012	Wraith	Phantom	051	Ogre Zombie	Undead
013	Goblin	Human	052	Giant Crab	Beast
014	Goblin Leader	Human	053	Iron Crab	Beast
015	Orc	Human	054	Damascus Crab	Beast
016	Orc Leader	Human	055	Air Elemental	Phantom
017	Lizardman	Dragon	056	Djinn	Phantom
018	Blood Lizard	Dragon	057	Fire Elemental	Phantom

Combate

Neste tipo de RPG, destreza no combate é essencial e Vagrant Story não é uma exceção. O sistema de combate no game é muito intuitivo e eficiente.

Apertando o botão ○, você traz a esfera de combate. Você só pode atacar inimigos que estejam nesta esfera e mirar em qualquer parte do corpo que esteja ao alcance da arma.

Enquanto os inimigos menores podem ter apenas uma parte possível de ser atacada, os monstros em sua maioria podem ser atacados em partes diferentes. Estatísticas detalhadas de porcentagem de acerto e dano causado ajudam a planejar seus ataques com mais eficiência, mas atacar certas áreas pode ter outros efeitos. Por exemplo, se você atacar as pernas de um monstro, há boa chance de reduzir sua taxa de movimento em 50%. Após você selecionar o alvo, o tempo do jogo reinicia e Ashley ataca.

Após o primeiro chefe ser derrotado, você ganha acesso aos atributos Chain ■ Defense Abilities. As Chain Abilities permitem que ele realize acertos consecutivos, com cada ataque adicional beneficiando Ashley de outras maneiras, além de causar dano elevado. Ashley pode preparar três destes ataques ao mesmo tempo e com ■ timing apropriado, emendá-los até que o alvo cala. Por

019 - Lich	Evil	058 - Ifreet	Phantom
020 - Lich Lord	Evil	059 - Earth Elemental	Phantom
021 - Death	Evil	060 - Dao	Phantom
022 - Gargoyle	Evil	061 - Water Elemental	Phantom
023 - Imp	Evil	062 - Marid	Phantom
024 - Gremlin	Evil	063 - Dark Elemental	Phantom
025 - Mimic	Evil	064 - Nightmare	Phantom
026 - Shadow	Evil	065 - Wyvern	Dragon
027 - Silver Wolf	Beast	066 - Wyvern Knight	Dragon
028 - Hellhound	Beast	067 - Wyvern Queen	Dragon
029 - Bat	Beast	068 - Dragon	Dragon
030 - Stirge	Beast	069 - Sky Dragon	Dragon
031 - Slime	Beast	070 - Flame Dragon	Dragon
032 - Poison Slime	Beast	071 - Earth Dragon	Dragon
033 - Dark Eye	Phantom	072 - Snow Dragon	Dragon
034 - Basilisk	Beast	073 - Arch Dragon	Dragon
035 - Ichthious	Beast	074 - Dark Dragon	Dragon
036 - Harpy	Beast	075 - Dragon Zombie	Undead
037 - Quicksilver	Evil	076 - Kali	Human
038 - Shrieker	Evil	077 - Ravana	Human
039 - Minotaur	Beast	078 - Asura	Human

exemplo, você pode restaurar Magic Points ou energia com um Chain Attack bem calculado. Esses Special Moves podem ser aplicados com os botões ○, ▲ e □. Durante o combate quando uma "!" aparecer sobre sua cabeça e você apertar um dos botões, poderá ativar a habilidade. Isso funciona quando você estiver atacando e quando estiver sendo atacado.

Uma das partes principais do combate é seu nível de RISK. Usar chain e defense abilities é útil, mas elas aumentam seu nível de RISK ■ quando ele estiver muito alto, a habilidade de Ashley conectar tanto armas quanto magias cai consideravelmente, assim a idéia é tentar mantê-lo ■ mais baixo possível. Além das chain ■ defense abilities, existem as Break Arts, aprendidas após ganhar uma quantidade considerável de experiência, permitem que Ashley sacrifique um pouco de sua própria energia para causar um enorme dano no inimigo.

Itens

Adicionalmente aos itens de cura normal, mana e RISK há dois que são muito úteis ■ necessários:

Elixirs incrementam uma estatística específica com um número aleatório de pontos.

Grimoires ensinam uma magia específica que é memorizada ao ler.

Secrets

Além da busca épica, Vagrant Story também possui secrets.

Time Attack

O primeiro dos secrets é o modo Time Attack para batalhas de chefe. Nos corredores de The Keep com as portas Sigil, você pode acessá-lo. Uma vez que você tenha o sigil específico para destrancar uma porta você pode entrar e lutar com um chefe anterior do game e tentar obter uma alta pontuação. Alguns desses Sigils são encontrados em seu primeiro jogo, enquanto o resto é encontrado jogando com o save do game, que é explicado a seguir.

Modo Clear Game Data

Uma vez que você termina o game pela primeira vez e salva, ganha acesso ao modo Clear Game Data que permite que você jogue o game vezes e vezes usando as mesmas armas ■ experiência que você juntou da primeira vez. Neste modo Clear Game, você ganha acesso a salas ■ chefes que não pode ver no primeiro jogo. O objetivo real de jogar ■ game uma segunda vez é adquirir as várias sigils necessárias para acessar as Time Attack Battles. Os locais deles estão alistados a seguir:

Snowfly Forest:
Boss: Damascus Crab
Itens:1 Platinum Key, 3 Cure Tonics
Baú: 1 Hagane Shield,
1 Djinn Amber, 3 Acolyte's Nostrums

Undercity West: Escapeway
Boss: Nenhum
Baú: 1 Agates Chain, 1 Elixir of Queens, 1 Gold Key

Forgotten Pathway
Nota: você chega aqui por The Keep.
Boss: Damascus Golum
item: None
Baú 1: 1 Disdra's Earring, 1 Ogmius, 1 Elixir of Queens
Baú 2: 1 Kadesh Ring, 1 Orlandu, 1 Elixir of Queens, 1 Steel Key

Iron Maiden niveis B1, B2 e B3
Boss B1: Wyvern Queen
Itens: 1 Anemone Sigil, 1 Elixir of Sages
Boss B2: Dark Dragon
Itens: 1 Verbana Sigil, 1 Elixir of Queens
Boss B2: Ravena
Itens: 1 Schirra Sigil
Boss B2: Dragon Zombie
Itens: 1 Marigold Sigil
Boss B2: Death
Itens: None
Boss B2: Ogre Zombie
Itens: 1 Azalea Sigil
Boss B3: Asura
Itens: 1 Tigertail Sigil, 1 Cure Potion

Uma vez que você tenha todas essas sigils, ganha acesso a todas Time Attack Battles.

CONTROLES

Menu
↑ = Mover cursor
↓ = Mudar categoria no menu de itens
○ = Executar comandos
X = Cancelar
▲ = Sair da tela do menu
L1 = Mudar menu, mudar personagens
R1 = Mudar menu, mudar personagens

Relax (Normal) Mode
↑ = Mover (agarrar), escalar
↓ = Mudar visão no modo Free-Look
→ = Virar para a direita
← = Virar para a esquerda
Start = Mudar visão, pular demo ou cena
Select = Zoom in, zoom out
○ = Executar comando, entra no battle mode
X = Cancelar, abrir portas e baús, mover cubos, mudar visão
□ = Pular
▲ = Entrar no menu
L1 = Rotacionar mapa (anti-horário)
L2 = Atalho para o menu
R1 = Rotacionar mapa (horário)
R2 = Quando pressionado, caminha usando direcional digital ou controle analógico

Battle Mode
↑ = Mover
↓ = Selecionar alvo
→ = Selecionar alvo
← = Mudar visão no Free-Look
Start = Mudar visão, pular demo
Select = Zoom In, zoom out
○ = Executa comando, battle ability
X = Cancelar, mudar visão, mudar para modo relax mode (normal), abrir portas e baús
□ = Pular, battle ability
▲ = Exibir menu principal, battle ability
L1 = Rotacionar mapa (sentido anti-horário)
L2 = Atalho para menu
R1 = Rotacionar mapa (sentido horário)
R2 = Quando pressionado, caminha usando direcional digital ou controle analógico

Mapa da Área
↑ = Trocar tela
Select = Ativa/desativa menu
Start = Exibe primeira sala visitada
○ = Lista a áreas anteriormente visitadas
*Para ver outras áreas do mapa, selecione a área da lista e aperte ○
X = Cancela
▲ = Deixa a tela do menu
L1 = Muda sala
R1 = Muda sala
L2 = Pressione e use direcional para rotacionar mapa
R2 = Pressione e use direcional para dar zoom

Wine Cellar

Ao entrar no porão, você se achará em uma pequena sala com grandes barris em cada lado. Continue pela única porta. Na próxima sala você encontra um save point (o círculo azul brilhante no chão), como também um baú.

Itens:
1 Torvarish (1 Handed Axe)
1 Buckler (uma shield)
1 Leather Glove
5 Vera Bulbs (diminui RISK em 50 pontos)
5 Cure Bulbs (Recupera 100HP)

Equipe a Buckler e então continue pela próxima porta da sala ligeiramente maior. Aqui, um pequeno morcego irá atacá-lo ao entrar. Ataque-o e então use as caixas para chegar ao topo da borda, de lá você pode sair desta sala.

Esta sala é a Smokebarrel Stair e você voltará aqui depois. Haverá dois Knights tentando abrir a porta trancada.

O problema é que ela está magicamente lacrada por um sigil, que é seguro por um Minotauro um pouco ao fundo da dungeon. Os dois Knights continuam alguns degraus no Wine Guild Hall. Siga-os à sala, onde eles o notarão e atacarão. Considerando que eles não usam capacetes, golpes na cabeça serão mais efetivos. Bastará quatro ou cinco tiros em seus crânios.

Também há um save point aqui, como também um container que você pode usar para armazenar qualquer item em excesso que você levar. Use qualquer um e então use a plataforma flutuante para chegar à próxima porta. Na próxima sala você encontra um morcego e um lobo, e então suba os degraus no canto para a porta. Tenha cuidado antes de entrar porque cerca de um lance antes há uma armadilha que irá causar aproximadamente 50 pontos de dano se você pisar nela.

Nesta sala, você precisará lutar com dois Knights antes de escalar a borda para a próxima área. Após o pequeno desmoronamento, derrote os morcegos e então escale a borda menor e pule para a maior. Vá para a porta e mate o lobo antes de entrar.

Assim que você entrar na próxima área, a porta se fecha atrás de você. Para abri-la, você deve destruir os dois lobos e um morcego. Uma vez feito isso, você pode achar um baú no canto.

Itens:
1 Seventh Heaven (duas handed, piercing, crossbow)
1 Reinforced Glove
3 Vera Roots (diminui RISK em 25)
3 Cure Roots (recupera 50 HP)

Deixe a sala, vá para a anterior e então saia pela porta oposta de onde você entrou. Aqui, derrote os lobos ■ o morcego e então suba a borda. Pegue ■ caixa do topo (pressionando X quando estiver perto) ■ leve para a torre de madeira. Coloque-a no chão para subir.

Nesta sala, você terá um lobo para se preocupar, como também um pequeno puzzle. A porta está trancada e a única maneira de abri-la é um nível que está fora de alcance. Destrua uma das caixas da pilha e então leve a outra sobre a plataforma com ■ alavanca. Pule, puxe a alavanca e rapidamente pule para trás e entre na porta em 3 segundos. A próxima sala tem 2 morcegos, como também mais caixas que você pode usar para alcançar ■ porta em cima da plataforma. Ao entrar na sala você encontrará um save point ■ um baú. É recomendado que você salve quando você lutar com um Minotauro na próxima sala.

Itens:
1 Cure Potion (recupera todo HP)
5 Cure Bulbs (recupera 100 HP)

O Minotauro tem resistência contra armas afiadas, ■ que faz a crossbow uma boa escolha nesta batalha. Corra ao redor da arena, dando tiros em sua cabeça quando você puder e use qualquer item de Cura que precisar para manter na batalha. Uma vez que a besta cai, você receberá itens e suas Battle Abilities retornarão a você .

Boss:
1 Chamomile Sigil (usado para abrir a porta na Smokebarrel Stair)
1 Grimoire Guerir (ensina a magia Healing)
1 Grimoire Debile (ensina a magia Degenerate)

Agora que você tem suas Battle Abilities de volta, você pode usar Chain e Defensive Abilities. Estas são encontradas abaixo do menu Battle Abilities e podem ser acessadas com os botões □, ▲ e ○. Para executar uma Chain ou Defensive Ability você precisa pressionar ■ botão quando uma grande "!" aparecer sobre a cabeça de Ashley.

Retorne para a Snakebarrel Stair, onde você pode agora abrir a porta que você não podia passar antes. Uma vez que você entra na porta, encontrará ■ primeiro inimigo zumbi, que te renderá uma Rapier quando você o matar. Na próxima sala há três zumbis, mas localiza primeiro o que está com uma arma.

Continue pelas salas até um par de portas. Dentro você luta com ■ chefe Dullahan. Equipe sua Rapier ou Crossbow ■ use a Grimoire Debile para aprender a magia Degenerate e baixar sua strength. Se você aprendeu a Break Arts ability, pode usar Rending Gale para causar bastante dano neste chefe. Use suas Defensive Abilities sempre que puder ■ cure quanto precisar.

Boss:
1 Elixir of Queens (soma HP)
1 Elixir of Mages (soma MP)
1 Grimoire Lux (ensina ■ magia Spirit Surge)

Itens:
1 Rusty Nail (2 handed piercing, spear)
1 Braveheart (jóia que aumenta a taxa de sucesso de ataques não-mágicos em 20%)
■ Cure Bulbs (recupera 100 HP)

Após a luta, vá para ■ canto para abrir a caixa e então entre nas portas duplas do outro lado do quarto para acessar The Catacombs.

The Catacombs

A primeira sala de Catacombs lhe dá boas vindas com um save point e um container contra uma parede e um painel de cura em frente à outra caixa. Use tudo o que precisar e continue para a próxima sala, onde você encontrará um morcego e um (hellhound) cão do inferno. Esses cães são basicamente versões mais fortes que os lobos, mais tarde alguns sopram fogo em você. Uma vez que você os mata, mova para a próxima sala. Quase como uma duplicata da sala anterior, esta possui um hellhound, zumbi e uma pequena armadilha de gelo bem em frente à porta.

Na próxima área você encontra um morcego e dois zumbis. No canto à direita da porta tem uma pilha de caixas. Se você destruir uma, poderá levar outra para a parede oposta, onde você poderá subir até uma sala secreta. Uma vez nesta sala, outro zumbi e mais duas caixas ■ esperarão. Você pode levar a caixa mais próxima para a porta, empilhar na outra e levar para ■ borda para alcançar o baú.

Itens:
1 Pink Squirrel (1 handed blunt axe/mace)
1 Cross Guard (um grip)
1 Cuirass (leather chest armor)
1 Long Boots (leather leggings)
1 Locus (gema que aumenta o poder contra undead)
3 Mana Roots (recupera 25 MP)
3 Cure Bulbs (recupera 100 HP)

Após encontrar o baú, saia da sala e você encontrará a primeira besta slime. Use qualquer arma de besta que você tenha construído e continue para a próxima área. A sala seguinte contém um morcego e um hellhound como inimigos, como também uma porta trancada que não parecerá mover. Passe pela porta à direita onde você lutará com um mini-boss na forma de um ghost. Você tem 60 segundos para derrotá-lo. Como o monstro conta como um phantom, nenhuma de suas armas atuais será forte contra ele, assim, use ataques normais misturados com alguma magia ■ as habituais Chain e Defensive Abilities.

Boss:
3 Cure Bulbs (recupera 100 HP)
1 Elixir of Kings (soma alguma strength)

Quando a luta terminar, um pequeno terremoto acontecerá e destrancará a porta que anteriormente você não pode entrar. Na próxima sala haverá um zumbi e um slime, como também outra sala secreta. Você pode empurrar um dos blocos para a borda à direita da porta que você entrou e então colocar uma caixa em cima para subir para a sala secreta. Lá você encontra outro ghost, morcego e hellhound, como também uma caixa cheia de itens úteis.

Itens:
1 Soul Kiss (silver dagger, piercing – muito boas contra undead e phantom)
1 Targe (bronze shield)
1 Knuckles (bronze glove)
1 Bear Mask (leather helm)
1 Haeralis (gema que aumenta ligeiramente o poder contra humanos)
■ Spirit Orisons (cura dormência)
2 Eyes of Aragon (revela armadilhas)

Volte para ■ sala anterior e entre na porta do lado oposto para encontrar um pequeno puzzle. Você precisa mover os blocos ■ caixas na sala de forma que você possa alcançar a outra borda. Primeiramente, mova o bloco de pedra que está no chão na área escura da sala sobre um quadrado de forma que isto está coberto com a borda. Então empurre o outro bloco de pedra do meio da sala. Apanhe a outra caixa que está contra a parede e coloque em cima das duas próximas. Daqui você pode pegar novamente a caixa e colocar em cima dos dois blocos, formando uma pequena torre que você poderá usar para saltar para a borda e continuar para a próxima sala.

Na próxima sala há dois zumbis, então despache-os rapidamente e continue para a próxima área onde você encontrará outro zumbi e um save point. Há também três portas aqui. A que está diretamente em frente de você está trancada e requer o Lily Sigil para ser aberta. A porta à sua esquerda leva para o primeiro workshop onde você pode combinar armas para formar outras. Finalmente, a porta da direita leva para a parte final da dungeon onde você encontrará ■ chefe que habilita que você obtenha o Lily Sigil e saia da fase.

Após entrar na próxima sala você encontrará outro zumbi e duas portas. A que está à sua direita é basicamente uma armadilha. Ela leva a uma sala com um morcego e um zumbi, mas não há nenhuma saída

ou itens especiais, então, ignore-a. Na outra porta você encontrará mais dois zumbis ■ mais portas. Passe pela da direita para encontrar uma caixa guardada por um ghost e um zumbi.

Itens:
1 Shady Gafl (bronze two-handed sword)
1 Knuckles (bronze gloves)
1 Elixir of Queens (soma algum HP)

Volte para a sala anterior e entre na porta à direita para lutar com mais um zumbi antes de entrar na sala do chefe. Os chefes para esta dungeon são os lizardmen, que não oferecem muito desafio. Chain attacks normais podem derrubá-los facilmente e assim você receberá o Lily Sigil entre outros itens.

Boss 1:
1 Glaive (bronze polearm)
1 Knuckles (bronze gloves)
1 Grimoire Antidote (ensina a magia Antidote)
1 Elixir of Queens (soma algum HP)

Boss 2:
1 Spear (iron polearm)
1 Cuirass (leather chest armor)
1 Lily Sigil

Volte para a sala com ■ sigil para abrir a porta e siga para Sanctum.

Sanctum

Seu primeiro desafio nesta dungeon é entrar. A entrada está bloqueada com tábuas e há caixas na frente, assim você terá que empilhar as caixas para passar pela entrada bloqueada. Empilhe uma caixa em cima da outra e entre na próxima área.

Aqui, destrua os dois skeletons e então entre na porta diretamente em frente da que você saiu. Lá dentro há quatro morcegos. Se você olhar ao redor, verá uma abertura perto do teto do outro lado da sala. Pule sobre a cômoda próxima para ter acesso à próxima sala. Aqui você encontrará dois zumbis ■ um poison slime. Do outro lado da sala há um baú.

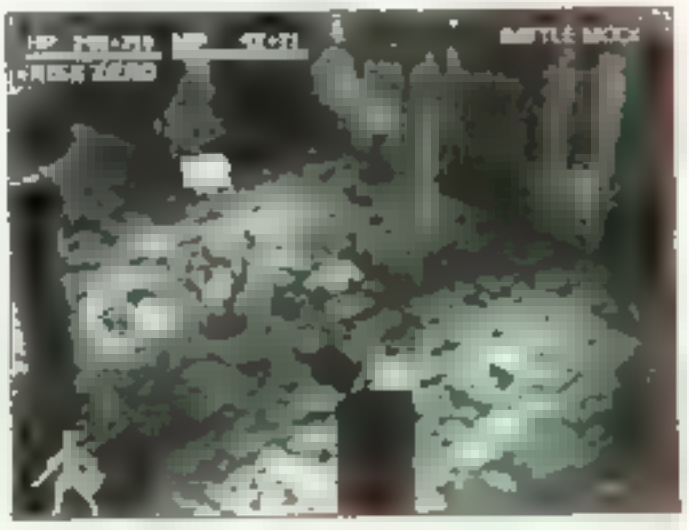
Itens:
1 Bosom Cleaver (bronze heavy mace)
1 Dragonite (gema que aumenta ■ poder contra Dragons)
1 Grimoire Halte (ensina a magia Fixate)

Após conseguir o baú, saia da sala, mate os dois skeletons ■ entre na porta pela corredor. Assim que você entra na sala, a porta irá fechar e um ghost irá aparecer com um skeleton. Uma vez que você mata-os, deixe a sala.

Vire à direita dessa porta e entre na sala maior. Derrote os inimigos aqui e passe a porta do lado esquerdo da sala. Dentro há um poison slime e um morcego, derrote-os

■ então recarregue health e MP antes de entrar na porta à esquerda.

Agora é hora de conhecer seu primeiro Golem, que parece mais duro do que é. Como em batalhas com chefes anteriores, Degerate Spell e Defensive Abilities estarão à mão, mas você pode usar uma tática um pouco diferente. Como a criatura é feita de pedra, é bastante estúpida. Se você guardou sua arma, pode correr para ■ parte de trás dele e acertá-lo antes que ele o veja. Mire em seu corpo ■ tente obter tantos chains quanto possível; quando ele virar para acertá-lo, use a Reflect Damage ability para marcar hits. A batalha será longa, mas contanto que você continue usando Cure Bulbs e sua Healing Spell para elevar seu HP, ele se desmoronará em uma pilha de pedras.



Boss:
2 Cure Bulbs (recupera 100 HP)
1 Elixir of Dragoons (soma alguma agility)
1 Grimoire Ameliorer (ensina a magia Protasia)

Saia da sala e siga o corredor até sair em um rio. Equipe a (lança) spear que você recebeu anteriormente e coloque a gema Dragonite. Mate o lizardman perto (que ajudará ■■ taxa de Dragon da arma) e continue para a próxima sala à sua direita. Aqui há um poison slime para mandar para fora, como também um morcego. Destrua-os ■ então use as caixas para subir na borda. Destrua o bloco que está no topo da caixa ■ empilhe a caixa na outra próxima. Suba nessas caixas para pular para a borda. Monte na plataforma movendo pela abertura ■ então mate o lizardman do outro lado.

Continue para a próxima sala onde você encontra o muito precisado save point, como também um baú. Salve o game ■ entre nas portas duplas para lutar com seu primeiro (real) dragão! Não esqueça de checar suas Defensive Abilities. Se você não tiver Reflect Magic, passe esta dungeon e lute com monstros para obter a exp que você precisa para relembrar o golpe. Você não precisa disto para a batalha com o dragão, mas precisa disto para passar para a próxima área.

Se você tiver a spear com a Dragonite equipada, ■ batalha deverá ser bem suave. Use ■ Grimoire Ameliorer para aprender e usar a magia Protasia, que aumenta ■ valor de sua arma. Então, se ocupe da besta na batalha. Fique perto de sua cabeça, acerte sempre que puder e use chain combos quando possível. Use Reflect Damage quando ele ataca você com sua cabeça ou rabo e use a Defensive Ability Fireproof quando ele usa seu Thermal Breath.

Boss:
3 Cure Bulbs (recupera 100 HP)
1 Elixir of Sages (soma alguma intelligence)
1 Grimoire Analyse (ensina magia Analysis)

Saia pelas outras portas duplas, suba as escadas e veja a luz do dia novamente quando entrar em West Town Center.

Town Center West

Esta próxima área é bem pequena em sua primeira passagem (você irá voltar aqui depois), mas você terá uma batalha muito dura durante sua curta permanência. Primeiramente, use ■ save point que está na primeira área que você chega. A porta à sua esquerda está bloqueada, então passe pela saída próxima ao save point.

Após uma cena prolongada, você terá a batalha mais difícil do game. Você precisará enfrentar Brother Duane e seus dois knights guarda-costas. Os Knights cairão rapidamente se você for para suas pernas enquanto usa uma arma com boa Human affinity e a gema Haeralis. A melhor tática para usar com eles é ficar ao fundo do declive ■ esperar eles virem ■ você. Isto normalmente permite lidar com um de cada vez, como também deixá-lo fora do alcance das magias poderosas de Brother Duane.

Knight 1:
1 Iron Rapier (piercing weapon, one-handed)
3 Mana Roots (recupera 25 MP)
1 Cure Bulb (recupera 100 HP)

Knight ■:
1 Guisarme (bronze two-handed axe)
3 Cure Roots

Uma vez que os dois Knights caiam, você precisa enfrentar Brother

Duane. Certifique-se que seu HP e MP estejam cheios antes disso, já que ele tem uma magia explosiva que pode causar 40 pontos de dano para cada parte de seu corpo. A chave (e quase a única maneira) para derrotá-lo é usar a Reflect Magic Defensive Ability.

Você pode tentar atacá-lo, mas seus ataques normais não irão causar muito dano. Sempre que ele ■ acerta com uma explosion spell, use a Reflect Magic Ability e imediatamente use sua magia ou itens de cura para manter sua energia. Repita este processo até que ele seja derrotado.

Boss:
1 Magnolia Frau (2 handed silver staff)
1 Wizard Robe (warrior class leather armor)
1 Crimson Key (usada para destrancar a porta no começo da fase)
1 Grimoire Demolir (ensina a magia explosion level 1)
1 Grimoire Clef (ensina a magia unlock)

Agora que você tem a Crimson Key, você pode voltar para a porta trancada do começo da área e entrar na City Walls West, que leva para Abandoned Mines.

The Abandoned Mines

Uma vez que você passa pela porta que estava anteriormente travada, vire à esquerda e vá para a próxima sala. Dentro você encontrará dois zumbis knights, que às vezes dão ringmail armor quando são derrotados (é aleatório). Continue para ■ próxima sala e outra onde você encontrará seu primeiro grupo de stirge, que são morcegos vampiros. Derrote os três sangue-sugas ■ saia da sala na área Abandoned Mines B1.

Ao alcançar o save point, use-o e então explore as áreas à direita e à esquerda antes de continuar mais profundamente na fase. A porta à sua direita tem dois goblins, um mimic ■ um baú. O baú está trancado, assim você precisa usar o Grimoire Chef para aprender a magia Unlock para acessar os itens do baú.

Itens:
1 Stinger (um axe)
1 Quad Shield
1 Salamander Ruby (fixada na shield, soma afinidade de fogo)
1 Ring Mail
1 Ring Leggings
1 White Queen (gema)
1 Grimoire Visible (ensina magia Eureka)

Volte para a sala do save point e entre na porta à esquerda. Aqui você irá encontrar mais um par de goblins e um hellhound. Despache-os ■ vá para a próxima sala onde você irá enfrentar dois goblins ■ um stirge. Mais uma vez pegue sua espada e os ponha fora antes de se mover para a próxima área, que contém três stirges e três portas. As duas portas no fundo da área estão lacradas por enquanto, mas a primeira leva você para outra sala com um goblin, goblin líder e um baú. Tenha cuidado antes de passar pela porta, já que há uma armadilha em frente dela. Também, há poison em frente do baú.

Itens:
1 Ring Sleeve
1 Chain Coif
1 Undine Jasper
1 Fern Sigil

Volte para a sala de save mais uma vez, se cure e então salve ■ game antes de entrar na porta à direita em frente. Na próxima sala, você irá enfrentar mais um par de goblins e outro stirge, antes de entrar na sala para a Wyvern battle. Ao contrário da luta com ■ dragão anterior, esta tem um desafio definido.

Se você tiver à distancia dele, ele soprará fogo e você provavelmente morrerá. Porém, se você estiver perto e ao alcance de seu rabo, você poderá causar dano nele por um curto período de tempo. Equipe uma arma afiada com a gema Dragonite e use chain combos toda vez que ficar próximo a ele. Após a longa batalha, a besta irá cair e você poderá se aprofundar na dungeon.

Boss:
1 Hyacinth Sigil (destranca a porta na sala com os três stirges)
1 Cure Tonic
1 Grimoire Ignifuge (ensina a magia Pyro Guard)

Volte para a sala onde você encontrou os três stirges e a porta trancada. Já que você tem ■ Hyacinth Sigil, você pode entrar pela porta e continuar seu caminho. Assim que você entrar pela porta, uma contagem regressiva começará. Passe os dois corredores para atingir um novo save point. Aqui, passe a porta à direita para encontrar dois goblins e um mimic. Derrote-os ■ então lance Unlock no baú para adquirir alguns itens úteis.

Itens:
1 Chan Sleeve
1 Salamander Ring (um anel com fire spirit dentro)
1 Manabreaker (aumenta as chances de evitar um ataque mágico em 20%, pode ser equipado em uma shield)
1 Elixir of Sages (soma alguma intelligence)
1 Grimoire Undine (ensina a magia Frost Fusion)

Deixe esta sala ■ entre na porta ao sul do save point. Dentro, você terá uma batalha com o fire elemental. Já que a afinidade da água ajudará nesta luta e proteção de fogo é bastante útil, equipe qualquer armor que tenha food stats nestas áreas. A maioria dos chain que você tiver funcionará

bem e a Wizard Robe que você adquiriu antes é uma boa escolha. Como arma, a Magnolia Frau ou Star Kiss funcionam nesta batalha, já que são boas contra phantom, mas ■ Star Kiss pode funcionar um pouco melhor, já que ■ elemental é fraco para piercing. Assim, equipe qualquer gemas ou acessório que tenha afinidade de fogo ou água (como a Salamander Ring).

Contanto que você lance Frost Fusion em si mesmo e ataque com a Star Kiss usando chain combos, a batalha será rápida. A magia fireball fará aproximadamente 30 pontos em você, o que é facilmente curável. Como de costume, você receberá alguns itens quando ele morrer.

Boss:
1 Grimoire Flamme (ensina magia Flame Sphere)
1 Elixir of Queens (soma algum HP)
1 Mana Tonic (recupera 100 MP)

Caminhe pela porta atrás dele e estará em um pequeno puzzle. Empilhe as duas caixas na borda. Então suba sobre elas e pule para a plataforma móvel. Do outro lado, destrua todas as caixas exceto uma ■ então empurre esta restante contra a borda. Você poderá usar este bloco para subir para a próxima área. Siga os corredores até que você encontrar outro chefe, que é um ogre extremamente forte.

Além da magia Degenerate, a única coisa que realmente funciona contra este sujeito são ataques físicos. A cabeça é provavelmente a melhor parte para acertar, mas o corpo também pode causar algum bom dano. Mantenha sua energia com magia ou itens e use Reflect Damage cada vez que ele acertá-lo.

Boss:
3 Cure Bulbs
1 Elixir of Kings (soma algum strength)
1 Grimoire Rempart (ensina a magia Terra Guard)

Ao sair pelo túnel final você voltará para a área Town Center West que o levará a Undercity West.

Undercity West

Na sua saída das Abandoned Mines você se encontrará na área Town Center West uma vez mais. Salve seu game no save point ■ então volte para a área onde você teve a última batalha. Você poderá usar aquela plataforma flutuante para cruzar o rio e chegar a um workshop para armazenar itens e salvar seu game. Uma vez feito isso, volte para ■ save point, passe pela saída atrás dele ■ suba sobre ■ borda à sua esquerda para ver uma cena apresentando Sydney. Após isso, você poderá atingir a área Undercity West. Para fazer isso, espere a cena terminar e então volte até uma saliência contra uma borda. Você pode usar esta saliência para alcançar outra porta que ■ leva para Undercity West.

Após a primeira área de Undercity West, você irá para uma seção "T" com dois zumbis. Entre na porta central para ter acesso ao chefe, que é um caranguejo gigante. Este enorme crustáceo não é muito difícil se você usar as táticas certas. Fixe sua Poison Ability para um botão e tente envenenar pelo menos uma pinça e continue a golpear cada pinça com uma arma que seja boa contra bestas. Use a Aqua Ward defensive ability quando ele usar os ataques Tidal Rush ou Aqua Bubble para prevenir muito dano.

Boss:
1 Elixir of Queens
1 Grimoire Sylphe (ensina a magia Light Fusion)

Uma vez que ■ derrote, continue pelo resto da dungeon, que o leva a Snowfly Forest.

Snowfly Forest

A espessa floresta é um labirinto, muito similar a Lost Woods de Legend of Zelda. Se você mudar de uma direção específica, pode se perder facilmente ■ precisará começar tudo de novo. Para se orientar, use o mapa e a bússola.

Para obter seu primeiro objetivo nesta área, vá direto na primeira seção. Então continue direto duas seções transversais e quando você chegar na terceira siga à direita (se a câmera estiver posicionada atrás de Ashley) para sair em uma seção em T. Uma vez lá, siga o caminho do meio para ter sua primeira batalha.

É aqui que você enfrentará Earth Dragon e você poderá usar o Grimoire que pegou do Giant Grab para aprender a magia Terra Ward, que aumenta sua afinidade de Terra. Assim que a luta começar, corra e pule para se posicionar diretamente sobre sua cabeça.

Equipe a gema Dragonite em sua arma dragon-slaying favorita e ataque sua cabeça ■ pescoço. Se mantenha curado ■ use reflect damage quando ele tentar te morder ou acertar com o rabo.

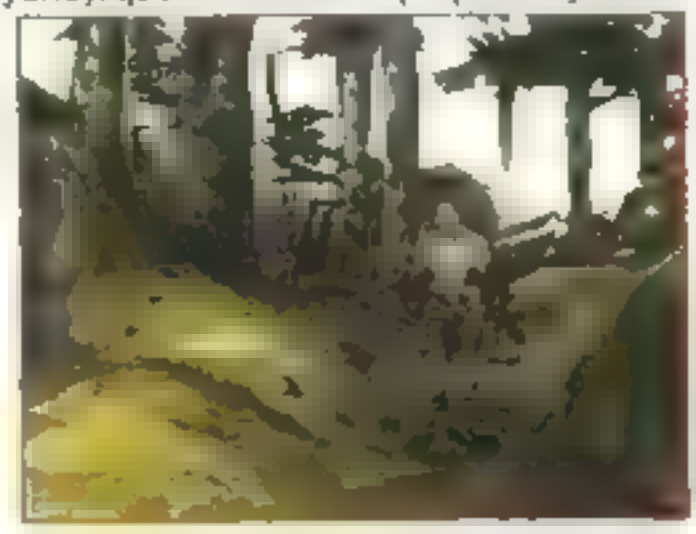
Boss:
1 Bronze Key
1 Grimoire Parebrise
1 Vera Potion (elimina todo Risk)

Uma vez que ele é destruído, você poderá voltar ao local inicial. Salve seu jogo ■ então volte para o labirinto. Siga o mesmo caminho de antes, exceto onde você virou à direita, agora vire à esquerda. Isto o levará a outro Fire Elemental, mas ele é facilmente derrotado usando as mesmas táticas usadas no primeiro. Com ele derrotado continue na próxima área onde você encontrará um rio, junto com

um save point, container, ■ um baú (depois que você despachar dois undead).

Itens:
1 Knuckle Guard (sword grip)
1 Circle Shield (Hagane Shield)
1 Chain Mail
1 Sylphid Ring (soma afinidade de ar)
1 Night Killer (aumenta chances de evitar ataques não mágicos em 20%)
3 Acolyte's Nostrum (recupera 100 HP ■ MP)
1 Grimoire Agilite (ensina a magia Invigorate)

Daqui, mova duas telas, mais uma ■ então outras duas para atingir a batalha final da área. Você precisará enfrentar Father Grissom uma vez mais e um demônio, o Dark Crusader, com Sydney, que vem dar uma pequena ajuda. O Father é um pouco mais fácil do que a primeira vez que você o encontrou. Lance Aero Guard em si mesmo para proteger-se contra sua poderosa magia e atire em suas pernas. Se concentre em Father até que ele seja destruído. Uma vez conseguido derrotá-lo, lance Degenerate em Dark Crusader, guarde sua arma e veja como Sydney termina com ele. Tenha certeza que Degenerate está sempre ativa na besta e Sydney irá despachá-lo.



Father:
1 Shillelagh (hagane staff)
1 Sylphid Topaz
1 Swan Song
1 Grimoire Annuler (ensina magia Magic Ward)
1 Grimoire Gnome (ensina magia Soil Fusion)

Crusader:
1 Angel Wing (Hagane Sword)
1 Demonia
1 Grimoire Deteriorer (ensina magia Tarnish)
1 Elixir of Queens

Após a cena, você pode subir um penhasco para encontrar um baú:

Itens:
1 Corpse Reviver (espada de ferro)
1 Circle Shield
3 Vera Tonic
3 Cure Bulbs

Deixe ■ área para encontrar um save point e entre na área City Walls South. Após passar cinco salas cheias de lizardmen, você chegará a The Keep.

The Keep

É hora de voltar mais uma vez às Abandoned Mines, mas primeiro você terá que lidar com alguns obstáculos.

O primeiro deles é uma breve batalha com um Riskbreaker da mesma categoria, que você encontra em The Keep. Para chegar lá, vá pela área sul de City Walls, passando pelas cinco salas e derrotando os lizardmen em cada uma delas.

Após entrar em The Keep, você encontrará mais cinco salas e quatro delas estão trancadas por sigils específicos. Infelizmente você ainda não tem nenhum desses sigils necessários.

Quando você entrar no longo corredor, estará em frente a uma área em T com uma porta diretamente à sua frente que leva a uma workshop. Entre, pegue alguns itens que precisar e salve seu game. Saia e então vire à direita para encontrar um Riskbreaker que você deve enfrentar.

Se você usar sua melhor arma humana (que é provavelmente a que você começou) e equipá-la com a gema Hearalis não deverá ter muito trabalho. Se mantenha curado e fique perto dele. Se você puder encurralá-lo em um canto, seu trabalho será ainda mais fácil. Infelizmente, você não recebe nenhum item após derrotá-lo, então salve seu game ■ entre na porta em frente do save point.

Daqui, apenas passe pela Town Center South para atingir Abandoned Mines B2.

The Abandoned Mines B2

Esta área é realmente um labirinto cronometrado que você deve passá-lo em dois minutos. Indo por direções específicas você passa facilmente a dungeon no tempo limite, mas você pode passar duas vezes para adquirir tudo.

A primeira sala contém dois ogres para serem despachados antes de entrar na próxima área, que contém um pequeno chefe. O Air Elemental é fraco contra Earth Affinity, então lance Soil Fusion em você ■ use uma arma que seja boa contra Phantoms (a Soul Kiss ou ■ Magnolia Frau deverão funcionar bem). Também, fique próximo ■ ele para não deixá-lo lançar magias prejudiciais em você. Uma vez que você o derrote, poderá mover-se para a próxima sala e salvar seu game antes de entrar no labirinto.

Boss:
1 Grimoire Foundre (ensina ■ magia Thunderburst)
1 Mana Bulb

A seguir você está na primeira área do labirinto e tem a câmera diretamente atrás de você.

Para conseguir o primeiro baú vá para leste, então

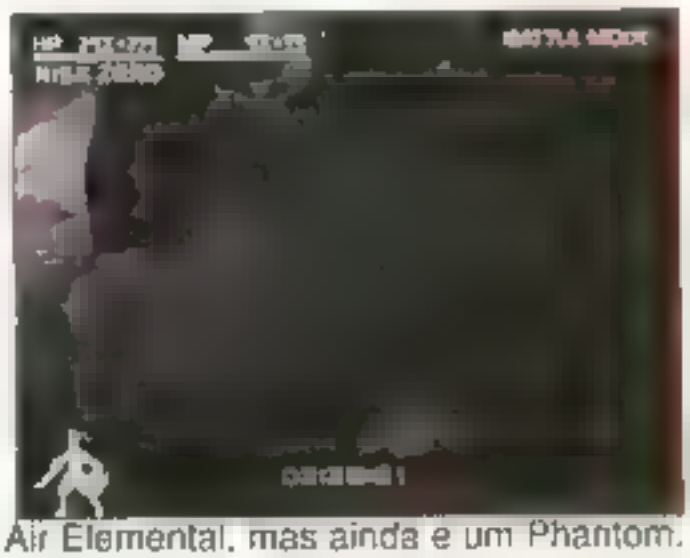
norte, norte, oeste, norte ■ então leste. Você deverá estar na área chamada "Acolyte's Burial Vault" (cheque seu mapa para ter certeza).

Itens:
1 Affinity (polearm)
1 Circle Shield (uma shield)
1 Brainshield (uma gema)
1 Hagane Gauntlet
1 Hellraiser
1 Grimoire Vie (ensina a magia Surging Balm)

Para o próximo baú, saia da sala e vá para sul até uma sala em T, e vire à direita para entrar em uma sala cheia de armadilhas e o baú.

Itens:
1 Dog's Nose (mace)
1 Target's Bow (crossbow)
1 Barbut (helm)
1 Gnome Bracelet
1 Elixir of Queens
3 Vera Bulbs

Desta sala, vá em frente e não vire à esquerda para chegar aos corredores que levam ao chefe, um Earth Elemental. Se você estiver com pouco tempo, poderá deixar o relógio correr ■ então voltar aqui uma segunda vez sem se preocupar em adquirir itens e focar sua atenção no chefe.



O Earth Elemental é basicamente o oposto polar do Air Elemental, mas ainda é um Phantom. Assim, use ■ mesma arma de antes, mas use Luft Fusion para incrementar sua Air Affinity ■ use a habilidade Terra Ward defensive para reduzir algum dano (Reflect Damage é sempre bom usar). Após o Earth Elemental ser derrotado, você poderá sair do labirinto e encontrar uma sala com um save point.

Boss:
1 Grimoire Gaea (ensina a magia Gaea Strike)

Na sala do save point (Bandit's Hollow no mapa), derrote os inimigos e então use um de seus polearms para destruir a caixa na borda e salve seu jogo. Espere um minuto ou dois para recarregar seu MP e você fique com energia completa e entre na porta próxima ao save point para enfrentar outro dragão.

O Sky Dragon é um pouco mais difícil que os lagartos anteriores que você encontrou. Seu ataque de rabo pode causar até 134 pontos de dano e possui o ataque Dragon's Breath que os outros tinham. Como sempre, fique embaixo de sua cabeça e pescoço e use uma arma que seja boa contra dragões e equipe-a com a gema Dragonite. Use Reflect Damage, ou Impact Guard cada vez que ele atacar, se cure e você irá vencer esta longa batalha.

Boss:
1 Tearose Sigil
1 Grimoire Demance (ensina a magia Drain Mind)
1 Elixir of Queens

Após a morte do Dragão, você precisará passar por uma pequena seção da área Undercity West, derrote um Dullahan e passe pela Town Center novamente para atingir a fase Undercity East.

Undercity East

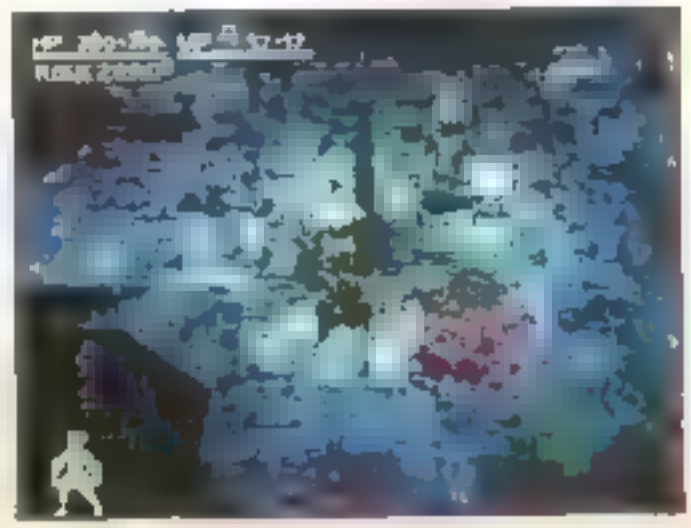
Como na última área de Undercity, esta área está infestada de Undead e um Lich é provavelmente ■ único chefe difícil, mas com a Soul Kiss ele deverá cair rapidamente.

Para chegar ao undead lord, derrote as duas bonecas na primeira sala ■ então um Harpy na próxima. Quase tudo aqui é Undead, assim você deverá ter a Soul Kiss equipada ■ tempo todo. Já que você não pode colocar gemas ■ arma, equipe uma round shield com as gemas Iocus e Demonla.

Harpy:
1 Grimoire Intensite (ensina a magia Herakles)
5 Angelic Paeans (cura Curse)
1 Cure Tonic

Logo após a batalha com o Harpy, você encontrará ■ primeiro Lich. Estes undead lords podem ser muito sórdidos às vezes, já que lançam poderosas magias de level 2. Esse pequeno detalhe faz a Magic Ward absolutamente necessária. Com essa magia lançada, equipe sua melhor arma contra undead ■ mire em seus braços até ele morrer. Sendo este ■ primeiro lich que você enfrenta, irá ganhar alguns itens ao derrotá-lo.

Primeiro Lich:
1 Summoner Baton
1 Agales Chain
1 Eulelia Sigil
1 Mana Tonic
1 Elixir of Mages



Adicionalmente a esses itens úteis,

você também aprenderá a habilidade de Teleporte. Este pequeno truque permite que você teleporte instantaneamente a qualquer save point que você tiver encontrado no game.

O único problema é que ele consome algum MP para perto ■ um pouco mais para mais longe.

Olhe no mapa do game para encontrar a área chamada "Weapons not Allowed". Após derrotar os inimigos você pode acessar lá um baú com uma chave muito necessária.

Itens:
1 Iron Key
1 Mojito (sword)
1 Titan's Ring
1 Grimoire Nuageax (ensina a magia Psychodrain)

Continue pela dungeon um pouco mais e irá encontrar o primeiro chefe realmente difícil da classe Evil. O Nightstalker é similar aos Dullahans que você encontrou anteriormente, mas é muito mais sórdido em termos de poder. Suas melhores chances com este sujeito é a Hagane Piercer (assim com a rapier) e mirar em seu abdomen (o mesmo que com Dullahan). Ele é bom em desviar de Chain combos, assim evite usá-los. Após cerca de 375 ou 400 HP, você será vitorioso.

Boss:
1 Melissa Sigil
1 Grimoire Eclairer (ensina a magia Enlighten)
1 Angelic Paean

Para atingir a próxima área, você precisará primeiro sair da dungeon e ir para Town Center east. De lá, se teleporte de volta para a área Warrior's Rest em The Keep e então passe pelos corredores longos (com as portas trancadas) até chegar na última sala. A porta mais baixa leva para Iron Maiden B1, onde você encontra a Chest Key.

Adventures in the Undercity

Sua próxima busca o leva de volta à área infestada de undead de Undercity West. Para chegar lá, use seu mapa no game e vá para o sul de Town Center. Daqui, localize City Walls East ■ passe as salas até atingir Undercity.

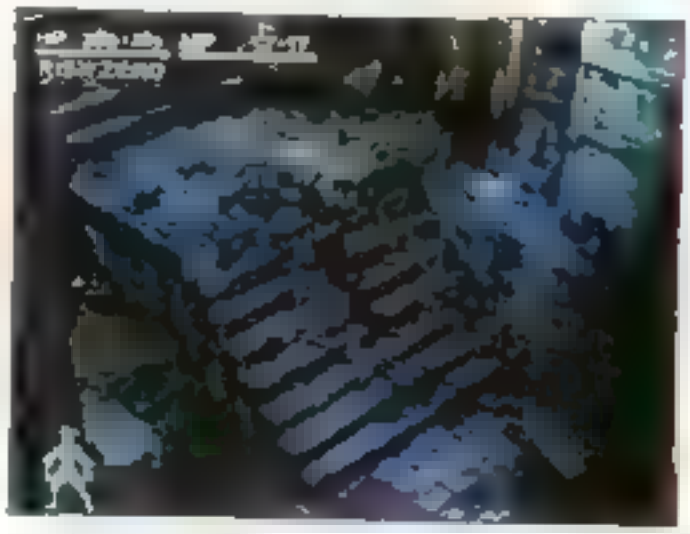
Na primeira sala desta dungeon, você precisa lutar com outro Dark Elemental. A única diferença entre este e os outros que você encontrou antes ■ que ele irá dar alguns itens ao ser derrotado.

Dark Elemental:
1 Cattleya Sigil
1 Grimoire Meteore (Meteor)

Quando você for para o primeiro save point, entre em Undercity East. Uma vez lá, vá para ■ sala de trás para enfrentar um Lich e alguns pequenos inimigos e acessar um baú.

Itens:
1 Hagane Round Shield
1 Dark Queen
1 Grimoire Paralysie (ensina a magia Stun Cloud)

Na saída, você encontrará dois humanos, que querem o seu escalpo. Você terá que lutar com ambos imediatamente, assim equipe sua melhor arma da classe Human e lance uma gema Heracles nela. Use Reflect Damage e acerte-o nos braços quando puder com Break Arts ou Chain Combos. Você precisará causar apenas de 375 a 400 pontos, mas será uma briga boa. Ambos usam Break Arts, mas contanto que você use Reflect Damage ou Impact Guard ■ seja rápido em porções de cura ■ magia, sairá OK.



A dupla não dá nenhum item ao ser derrotada, então volte para Sunless Way e entre na porta ao sul.

Limestone Quarry

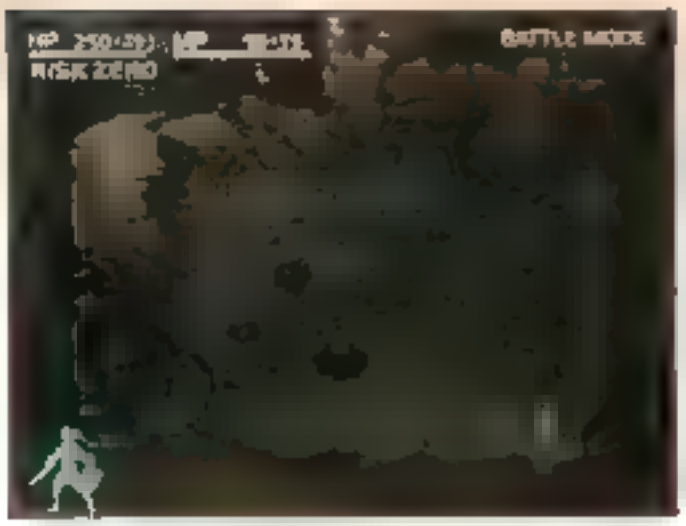
Quase que imediatamente ao entrar em Limestone Quarry, você ■ encontrar um Water Elemental. Equipe sua melhor arma contra Phantom ■ lance alguma Fire Affinity para transformar esta poça de água em vapor.

Boss:
1 Grimoire Avalanche (ensina a magia Avalanche)
1 Elixir of Sages
1 Acolyte's Nostrum

Logo depois do Water Elemental, você encontrará um Air Elemental. Use a mesma estratégia, mas use Earth Affinity para aumentar a força de seu ataque. Atrás do Elemental há um baú com itens.

Itens:
1 Matador (sword)
1 Cranequin (crossbow)
1 Side Ring
1 Brigadine Armor
1 Rondanche (glove)
1 Lionhead
5 Snowfly Drought
1 Grimoire Benir (ensina a magia Blessing)

Depois, na dungeon, você encontrará um dos chefes mais difíceis do game; ■ Ogre Lord. Esta sórdida pilha de maldade é capaz de refletir quase todo chain attack que você lance nele, assim sua única esperança é bater e correr e ir na defensiva. Reflect Damage causará mais dano a ele que seus ataques normais e Degenerate diminui a quantia



de dano que ele causa em você.

Boss:
1 Schiavona (sword com Braveheart e Morlock Jet)
1 Agales Chain
1 Elixir of Queens
3 Mana Tonics
1 Cure Potion

Se o Ogre não foi ■ bastante, você ainda tem um último chefe para enfrentar antes que possa deixar Quarry. O Snow Dragon é quase exatamente os dragões anteriores, mas sua fraqueza é Fogo. Equipe Fire Affinity em sua melhor arma de Dragão e derreta este lagarto.

Boss:
1 Grimoire Barrer (ensina a magia Aqua Guard)
1 Panacea
1 Elixir of Queens

The Temple of Kiltia

Você está a um passo de terminar esta aventura épica. Esta é a última dungeon antes de chegar na Great Cathedral, que é onde se dará a batalha final. Há um par de puzzles enganadores aqui, como também alguns chefes...

Você encontrará o primeiro chefe na sala do save point. O habilmente chamado Last Crusader é um monstro assim como Dullahan. Este sujeito não parece gostar muito de chain attacks, já que ele quase sempre os bloqueará – até mesmo se você tiver zero de RISK. O melhor truque para derrotá-lo é acertar e correr e usar Reflect Damage para demolir seu HP rapidamente.

Boss:
1 Agria's Balm
1 Grimoire Purifier (ensina ■ magia Clearance)
■ Alchemist's Reagants

Após esta batalha, você encontrará o primeiro puzzle desta dungeon. Você precisará mexer os blocos de forma que possa alcançar ■ topo. o problema é que os blocos estão desorganizados. Destrua somente o cubo do topo e suba na pilha. Posicione os cubos de modo que você possa subir em um e empurrar o outro. Depois, coloque os cubos de maneira que sirvam de apoio para deslizar outro cubo por cima. Empurre os blocos de pedra para escorar ■ cubo deslizante ■ fazê-lo parar. Empurre-o para frente e coloque ■ caixa de madeira por cima dele. Suba na caixa para alcançar o topo. Logo em seguida, coloque os cubos de modo que você consiga alcançar a parte superior e entrar na porta.

Uma vez que você tenha cuidado deste extenso puzzle, terá outro chefe para enfrentar. O Minotaur Lord é a última besta que você precisa dar cabo. Como o Minotauro anterior, sua cabeça é sua parte fraca ■ sendo assim, use uma boa arma contra besta e Break Arts (junto com Reflect Damage) para transformar este sujeito em hambúrguer.

Boss:
1 Titan's Ring
1 Elixir of Queens
3 Alchemist's Reagants

Após ■ luta, você terá acesso ao baú:

Itens:
1 Silver Key
1 Frost Maiden (Hagane Mace)
1 Ghost Hound
2 Cure Potions
2 Mana Potions

Se você voltar para a sala onde lutou com o Last Crusader e sair pela porta a oeste, encontrará outro puzzle, que está em duas partes.

Primeiramente, mova a câmera de forma que os blocos empilhados contra a parede fiquem no topo de sua tela. Então coloque as caixas na seguinte ordem da direita para a esquerda e para cima: vermelho, azul e azul para atingir a próxima borda.

Para a segunda parte, deslize o cubo contra os blocos empilhados. Então deslize um dos blocos no topo do cubo ■ finalmente pule diagonalmente para a borda.

Após esses puzzles, você encontrará ■ chefe final entre você e a Great Cathedral. Kali parece mais ameaçadora do que na verdade é. Kali é do tipo Humano e como você lutou com muitos inimigos humanos no game, equipe uma Hearatis em sua Human weapon e enfrente o chefe usando chain combos. Heavy Shot é dos mais úteis e você deverá derrotá-la rapidamente.

Uma vez terminada a batalha, saia do templo para acessar a área Plateia Lumitar de Town Center East para acessar a Cathedral e encarar seu destino!

The Great Cathedral

Sua tarefa final em Vagrant Story é ir pela Great Cathedral até a batalha com o chefe final e terminar esta parte da lenda da Riskbreaker.

Você tem oito chefes para despachar antes da batalha final, mas eles não deverão dar muito trabalho. Alguns chefes possuem itens que serão necessários para acessar áreas posteriores da Cathedral.

Boss 1: Marid
Local: Order and Chaos

Marid é o primeiro dos Elemental Masters que você irá encontrar na Cathedral. Assim como com os Water Elementals anteriores, ele é fraco contra Fogo. A melhor arma para este (e todas as batalhas com Elemental Master) deve ser sua Phantom weapon com uma gema apropriada. Assim, para este sujeito, você deverá ter gemas que au-

mentem a Water Affinity em sua shield e gemas Fire Affinity em sua arma. Magias de Fogo funcionam bem, mas ataques físicos e Break Arts serão sua salvação.

Boss:
1 Elixir of Queens
1 Grimoire Avalanche (ensina a magia Avalanche)

Uma vez que Marid é destruído, o elevador para L2 no The Victor's Laurels é ativado.

Boss ■: Ifreet
Local: Truth and Lies

Ifreet é o chefão dos Fire Elemental que você encontrará. Como ele é fogo, a estratégia para derrotá-lo é exatamente o oposto de Marid. Coloque Fire Affinity alta em sua shield e Water Affinity alta em sua arma. Também, magias de Água ■ Break Arts serão de grande ajuda.

Boss:
1 Elixir of Queens
1 Grimoire Flamme (ensina a magia Flame Sphere)

Boss 3: Iron Crab
Local: Sanity and Madness

O Iron Crab é uma versão maior ■ mais sórdida dos Crabs que você encontrou anteriormente. Equipe sua melhor Beast weapon com gemas de Fire Affinity. Para sua shield, use gemas de Water Affinity.

Boss:
1 Valens
1 Elixir of Queens

Após esta batalha terminar, é ativado outro elevador em Holy War, L1. Isto lhe dá duas maneiras de avançar para L2.

Boss 4: Djinn
Local: The Flayed Confessional

O Djinn é ■ Air Master Elemental e é fraco contra Terra. A mesma estratégia para Master Elemental se aplica ■ este sujeito, mas use Earth Affinity alta para causar dano nele e Air Affinity alta para se proteger.

Boss:
1 Elixir of Queens
1 Grimoire Foundre (ensina magia Thunderburst)

Outro elevador é ativado após esta batalha, dando a você mais acesso para ■ Cathedral.

Boss 5: Flame Dragon
Local: The Hall of Broken Vows

Este é o primeiro dos dois Dragons que você irá enfrentar na Cathedral, mas a estratégia normal para Dragon só irá funcionar se for modificada. Fique sobre sua cabeça e pescoço e acerte-o com uma boa Dragon weapon equipada com a Dragonite e uma gema de Water Affinity. Use Reflect Damage para feri-lo sempre que ele te acertar e a batalha não deverá levar muito tempo.

Boss:
1 Calla Sigil
1 Sorcerer's Reagent

Boss 6: Arch Dragon
Local: A Light in the Dark

O Arch Dragon é o segundo Dragon na Cathedral, como também uma das batalhas mais longas do game. Esta besta é da classe de monstro Light e um dos únicos que você terá encontrado ao longo do game. Se você ficar sobre sua cabeça e pescoço, poderá evitar que ele use muitas magias e apenas terá que se preocupar com seus ataques físicos. A batalha levará um tempo real, desde que você não tenha encontrado muitas criaturas Light durante o game ■ suas armas não causem muito dano nele.

Boss:
1 Acacia Sigil
1 Acolyte's Nostrum

Boss 7: Dao
Location: Hopes of the Idealist

Dao é o Earth Elemental Master, assim, equipe sua Phantom weapon com Air Affinity e sua shield com Earth Affinity e a batalha não deverá ser muito longa. Uma vez mais, lance magias de Raio e use Break Arts para acabar com ele.

Boss:
1 Palm Sigil
1 Elixir of Queens
1 Grimoire Gaea (ensina a magia Gaea Strike)

Boss 8: Nightmare
Local: What Ails you, Kills You

O chefe final antes de entrar na Final Battle, Nightmare é ■ Dark Elemental Master. Adicionalmente a sua estratégia estilo Mega Man de usar a fraqueza do chefe para matá-lo, você pode usar magias de Luz como Spirit Surge para deixar a batalha mais rápida.

Boss:
1 Grimoire Meteore (ensina a magia Meteor)
1 Elixir of Dragoons

FINAL BATTLE

NOTA: antes de subir os degraus para o último chefe do game, há um save point. Certifique que seu HP e MP estejam cheios, salve seu game ■ então suba os degraus para a batalha final.

Este chefe vem em duas formas diferentes. A primeira é de um demônio e é fraco contra Luz. Nem todas as magias funcionarão contra ele e ele lançará Paralysis em você impedindo-o de atacar.

Use chain attacks normais e tente enfraquecê-lo com qualquer magia que funcione. Quando ele estiver com pouco HP, irá usar um special attack chamado Last Ascension que causará 150 pontos de dano em você. Considerando que você deverá ter mais de 300HP neste ponto do game, deverá levar apenas metade de sua energia. Cure imediatamente quando ele usar este ataque e então continue até que ele morra.

Após derrotá-lo na primeira forma, você verá uma cena onde a verdadeira forma do chefe final é revelada. Para este conflito final, Magic Ward será sua melhor amiga no mundo. A forma final voa ao redor, lançando magia ■ dando pouca chance de ser acertada. Sua única chance é alguns segundos após ele lançar uma magia, quando ele irá pausar por um segundo antes de começar outro ataque. Use chains quando puder ■ então lance Magic Ward imediatamente antes da próxima magia. Nunca esqueça de ter Magic Ward ■ que o chefe pode lançar uma magia chamada Apocalypse que pode matá-lo com um acerto. Quando você tiver baixo em MP poderá usar um item MP ou correr ■o lado oposto da arena do chefe. Se você usar a segunda tática, corra de um lado para o outro e ele deverá ficar longe de você, permitindo que seu MP recarregue normalmente. Esta batalha pode ser realmente aborrecedora. Você pode sofrer uma morte instantânea se não tiver a Demonscale Defense Ability. Quando ■ chefe usa a habilidade Bloody Sin, você precisa bloquear com Defense Ability ou será morto com um hit.

Além disso, continue esperando as pausas entre os ataques ■ usando chain até ele morrer.

Se você tiver curiosidade quanto ao final, veja uma prévia a seguir!

The Chest Key (Side Quest opcional)

Para adquirir um dos itens mais úteis no game, ■ Chest Key, você deve encarar ■ horror da Iron Maiden. Esta é uma dungeon enorme e você retornará aqui depois quando jogar com ■ save do game, mas por enquanto sua meta é a Chest Key, que permite a você abrir vários baús espalhados pelo game. Para chegar aqui, volte para The Keep ■ vá para o corredor com as portas trancadas até o final. Uma vez lá, a porta do fundo leva para Iron Maiden.

Em frente à primeira porta da dungeon você encontrará um par de novos inimigos que irá enfrentá-los. O primeiro ■ Wraith, que é uma versão maior do Ghost ■ as mesmas táticas podem ser usadas. O segundo é de um novo monstro da classe Evil, o Gargoyle. Para Wraith, use sua melhor arma usada para Ghosts e para ■ Gargoyle, uma Hagane piercer funciona muito bem.

Há um chefe ao longo de seu caminho para a Chest Key, como também um depois que você adquiri-la. O primeiro ■ um Wyvern Knight. Como com os Wyverns ■ Dragons anteriores, sua fraqueza são Cabeça, Pescoço e Rabo. Se você não puder dar um bom tiro em uma parte fraca, tente outra até que ele caia. Continue com sua energia alta e use Reflect Damage sempre que possível.

Wyvern Knight:
1 Chest Key!!
1 Elixir ■ Dragoons

O próximo chefe é um Iron Golem. Se você se lembra do início do game, você encontrou um Golem mais fraco que era ■cil de derrotar devido a sua pouca capacidade cerebral. Você podia guardar sua arma e correr para trás dele e derrubá-lo. A mesma estratégia pode ser aplicada aqui e usar uma Hagane weapon mais uma vez.

Iron Golum:
1 Colombine Sigil
1 Elixir of Dragoons

Após essa batalha terminar, há um par de puzzles para passar. O primeiro deles ■ bem simples ■ você precisa apenas mover uma caixa sobre uma borda, lançar Fixate no coldstone e saltar.

O próximo puzzle precisa ser resolvido antes que você possa deixar a dungeon. Você irá a uma borda com vários blocos azuis e laranjas ■ base. Os blocos com um pequeno quadrado branco no centro são magnéticos. Assim, se você colocar dois da mesma cor no topo, o topo irá flutuar. Você poderá usar isto em sua vantagem empilhando os blocos de forma que você possa pegar um e usá-lo para sair da borda.

Finalmente, para a última sala você precisa empurrar os counter blocks de forma que um fique alinhado com ■ borda ■ você possa pular e agarrar (se puder usar Fairy Wing, ajuda um pouco).

The Ending

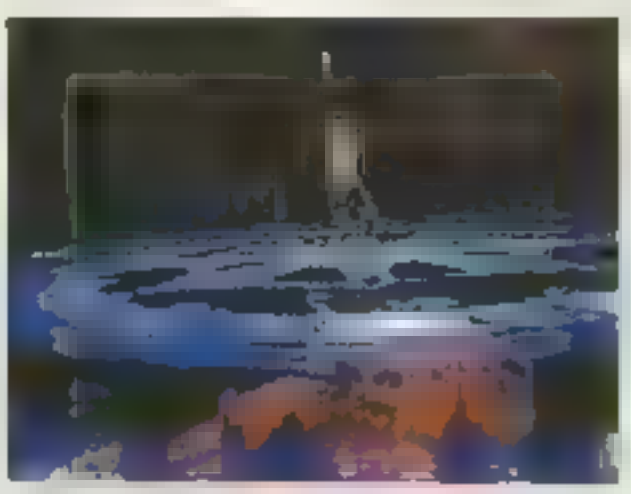
Como a maioria dos games da Square, Vagrant Story possui uma seqüência final bastante grande. Você também terá uma avaliação, com a pontuação do game (o último chefe somará 1% para sua conclusão). Então você terá ■ chance de salvar um Game Clear Data, que permite começar do nada com quase todo ■ equipamento e stats. Se você ainda não completou ■ game, volte agora mesmo. Aqui um pouco do final para ■ deixar com água na boca.

1. Ashley a alguns passos da batalha final...

2. Ele ■ enfrentar Romeo Guildenstern....

3. E destrói sua primeira forma...

4. Causando uma tenebrosa explosão...

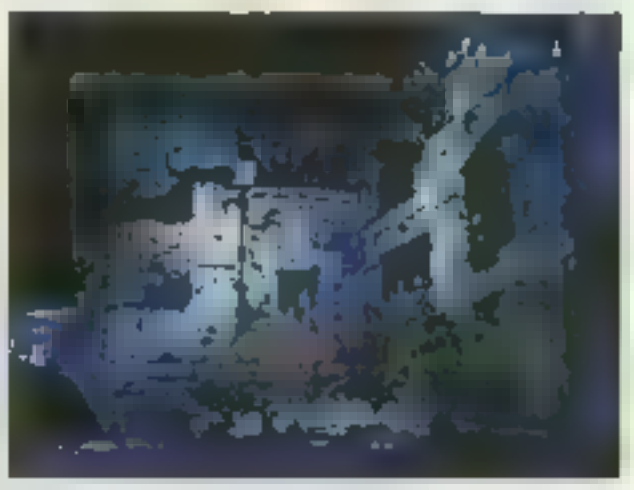


5. Ashely se encontra em um lugar estranho...

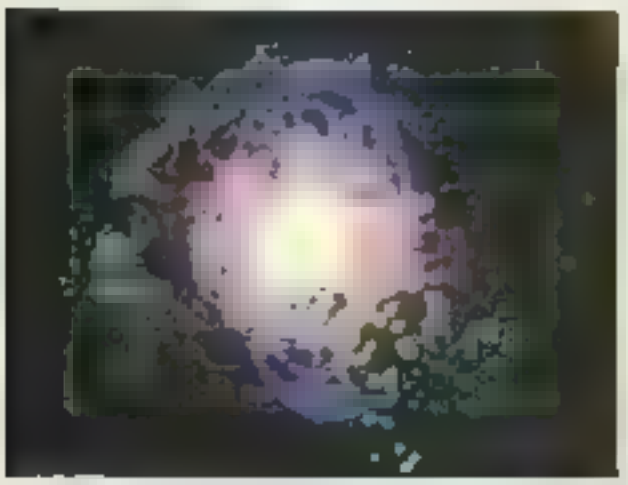
6. O chefão em sua forma final aparece...

7. Callo está preocupada...

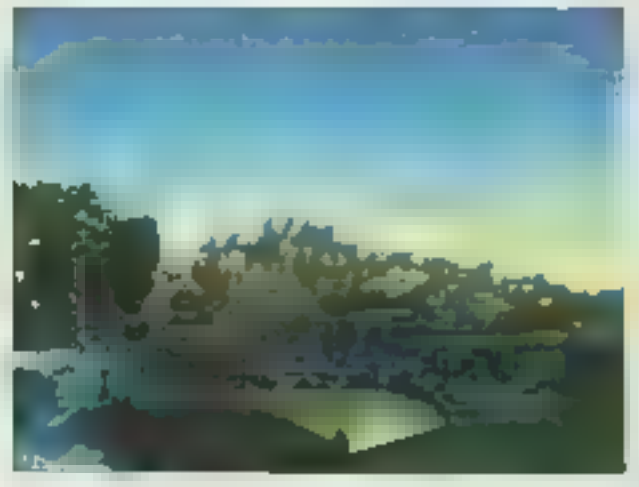
8. John pede que continue...



9. O mundo entra em colapso...



10. Junto com a cathedral...



13. A cidade em chamas...

14. Será que Ashely... morreu?

Vagrant Story Dicas

Mini-games

Depois de completar algum puzzle, volte para o mesmo lugar para tentar resolvê-lo de novo só que agora você terá um tempo para isso.

Economizando MP nas curas

Use a magia de cura no modo de batalha. Isso te dará mais HP do que se a magia fosse usada no modo normal.

Combinações

Quando dois itens exatamente iguais são combinados, o item resultante será do mesmo tipo, mas terá stats mais alto. Por exemplo, se você tiver duas espadas curtas e combiná-las, obterá uma nova espada curta, com stats ligeiramente mais alto.

Dummies para treinamento

Ao longo do game você encontrará dummies para treinar perto dos save points. Esses dummies permitem que você pratique combos e melhore seu armamento. Os locais dos dummies são os seguintes.
Wine Cellar, "Blackmarket": Human dummy
Wine Cellar, "Worker's Restroom": Human dummy
Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel": Beast dummy
Catacombs, "Hall of Sworn Revenge": Undead dummy
City Walls North, "From Boy to Hero": Phantom dummy
City Walls South, "The Boy's Training Room": Dragon dummy
Town Center East, "Gharmes Walk": Evil dummy

Combinando weapon e shield

Combine duas Hangane Dubble-Blades para obter uma Hangane Halberd (Weapon)
Combine duas Nodachis para obter uma Rune Blade (Weapon)
Combine duas Khopeshes para obter uma Wakizashi (Weapon)
Combine uma Oval e uma Heater para obter uma Knight (Shield)

Derrotar chefes mais facilmente

Tenha Instill em suas chain abilities. Ataque inimigos normais encadeando Instill e outra ability. Faça isso até que os Phantom Points de sua arma fiquem cheios. Troque sua arma e repita este processo. Quando todas as suas armas estiverem cheias, enfrente o chefe. Neste momento, troque suas chain abilities de forma que você tenha Phantom Pain em seu arsenal. Ataque o chefe com sua primeira arma, usando a Phantom Pain chain ability. Troque sua arma. Repita o processo. Já que a maioria das armas tem cerca de 100 PP, isso deixa o trabalho mais fácil para quase todos os chefes.

Derrotando o oponente de pedra

Antes de enfrentar o oponente de pedra, pegue o club e a shield e entre na sala. Não desça os degraus, ao invés disso, vá tudo para a direita, próximo aos pilares e pule. Isto permite que você o mate mais facilmente.

Derrotar Dragon facilmente

Para derrotar qualquer chefe Dragon (Wyverns, Dragon, Earth Dragon, etc.) facilmente, é importante ficar o mais próximo possível (no caso dos Dragons, você deve ficar debaixo de suas cabeças). Os golpes poderosos dos Dragons são de longa distância (fogo, acid breath) e eles não podem acertar um alvo próximo. Seja cauteloso ao lançar Degenerate, porque eles são inteligentes o suficiente para saber que eles diminuem o poder e evitarão ataques melhores.

Códigos de Gameshark

Energia infinita (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 8011FA58 00FA
Risk máximo (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 8011FA60 0064
Baixo Risk (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 8011FA60 0000
Status excellent para braço direito (Aperte O)
..... D005E1E0 0020
..... 8011FED8 00C8
Status excellent para braço esquerdo (Aperte O)
..... D005E1C0 0020
..... 8011FEB4 00C8
Status excellent para cabeça (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 8011FF90 00C8
Status excellent para corpo (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 8012006C 00C8
Status excellent para pernas (Aperte O) D005E1C0 0020
..... 80120148 00C8
999 pontos de dano por hit. Pressione O durante o ataque. Obs.: os inimigos também causarão dano de 999 pontos em você, assim, use este código junto com o código de energia)
..... D005E1C00020
..... 801FBC8403E7

Versão japonesa

Max HP D0008528 0000
..... 8011F258 03E7
Large HP D0008528 0000
..... 8011F25A 03E7
Max MP D0008528 0000
..... 8011F25C 03E7
Large MP D0008528 0000
..... 8011F25E 03E7
Risk sempre zero D0008528 0000
..... 8011F260 0000
Tempo de jogo = 00:00:00 ..... D004267E 0062
..... 80042682 ACA0
Speed Mode D001F8BC FFE9
..... 8001FE8C 0001

ÍNDICE

Introdução pg.26

Parte 1 - SalvandoEdward e Jones dos demônios pg.34

Parte 2 - Dentro da câmara de tortura pg.35

Parte 3 - Preso na Dungeon of Horrors pg.36

Parte 4 - Koudelka encontra Elaine pg.37

Parte 5 - No inferno de Hartmans pg.39

Parte 6 - Patrick e o documento Émigré pg.40

Parte 7 - Banindo o mal da Igreja Profana pg.41

Parte 8 -Salvando a alma de Elaine pg.43

Dicas pg.45

KOUDELKA

INTRODUÇÃO

Dia das Bruxas, segunda-feira, 31 de Outubro de 1898, Mosteiro Nementon, Aberyswyth, Gales.

Koudelka Iasant é guiada para Nementon Abbey pela voz de uma mulher chorando. O mosteiro foi construído no século IX por um santo irlandês chamado Daniel Scotius. São Daniel construiu o mosteiro isolado para sossegar espíritos maus e monstros. Koudelka é chamada para desvendar o mistério do velho mosteiro desolado. Quando Koudelka entra no Mosteiro encontra um homem chamado Edward J. Plunkett agonizando. Edward é um pobre homem que veio ao mosteiro após ouvir um rumor em Londres de que ali havia muito dinheiro e mulheres.

O velho monastério é agora habitado por Patrick Heyworth, um debutante excêntrico que usa o local para praticar suas perversas experiências satânicas. Koudelka cura Edward e então ele se une a ela nesta missão. Depois Koudelka salva outro homem chamado James O' Flaherty. James é um bispo do vaticano enviado a Nementon Abbey pelo Papa para encontrar um documento histórico secreto. James também se une a Koudelka nesta busca para trazer à luz a verdade subjacente de Nementon Abbey. Conforme eles se aprofundam nas buscas, Koudelka e seus dois parceiros encontram e lutam com muitos espíritos malignos e monstros. No decorrer do jogo você descobre que Nementon se tornou uma prisão onde os prisioneiros eram torturados, mutilados e brutalmente assassinados.

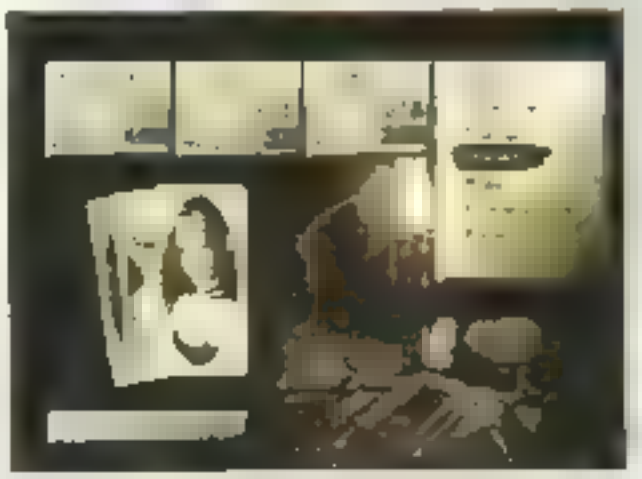
Neste RPG-adventure gótico você enfrentará todo tipo de demônios do mal, como também mesas e cadeiras flutuantes. Irá construir a força de cada um de seus personagens com pontos bônus. Assim, explore o escuro e apavorante Nementon Abbey e se prepare para batalhas mágicas nas profundezas do Inferno.

CONTROLES

Os controles mudam dependendo da parte do game que você esteja. A seguir uma lista das quatro telas em que Koudelka é jogado, que são: Event, Field, Battle e Menu . A ação acontece na tela Field. Quando Koudelka e seus dois companheiros encontram demônios e monstros você tem que se mover para a tela de batalha para lutar com eles. O menu é usado para mudar a formação dos personagens, armá-los com diferentes armas e itens que você encontra no caminho. Os controles são os seguintes:

▲: Correr e desfazer os comandos de X.
X: Atacar inimigos e subir ou descer escadas, confirmar seleção de armas e itens, abrir portas e pegar itens.
○: Fugir do campo de batalha e selecionar menu
START: Pular cenas
L1 e R1: Selecionar seu personagem quando estiver no menu de itens.
D-Pad: Move a direção de seu personagem.

Comandos da tela do Menu



Apertando ○ quando os personagens estiverem no campo para trazer a janela do menu com os seguintes comandos.

Heal: Este comando permite que você use Healing Magic em um de seus personagens. Selecione a Healing Magic e então selecione o personagem que você quer curar. Quando seu personagem estiver com energia cheia seu nome fica cinza.

Status: Cheque o status de seu personagem aqui, usando R1 e L1 para mudar os personagens. A parte superior da tela mostra o nível do personagem, hit points, magic points e o equipamento que eles estão usando. A parte inferior mostra as estatísticas dos personagens, experience o quanto de experiência é necessário para a próxima fase. Há outras três sub-telas que podem ser usadas com os direcionais ← e →. Eles irão mostrar quais magias seus personagens conhecem, o nível de cada magia, quanto de experience o personagem tem com cada magia o quanto de experience o personagem tem com cada arma. Pressione o botão ▲ para trazer de volta a tela do menu.

Equip: Selecione o botão equip para armar os personagens com armas, armor e acessórios. Pressione R1 ou L1 para mudar o personagem. Use ↑ e ↓ para mover entre seus slots. Pressione X para abrir o Equip Menu para o slot selecionado e use ↑ e ↓ para mover entre os itens em seu inventário. Você verá o impacto que eles têm nas estatísticas do personagem se você selecioná-los. Pressione → ver a descrição do item que você está selecionando. Quando você estiver satisfeito, pressione X para confirmar sua escolha e ▲ voltar para a tela anterior.

ITENS

Selecionando esta opção traz um submenu com as quatro categorias de itens: Weapon, Armor, Accessory e Tool. Use ↑ e ↓ para a categoria apropriada e pressione X. Isto te dará uma lista de itens que você possui na categoria. Mova por eles com ↑ e ↓. Pressione → para uma breve descrição do item. Pressione X para selecionar o item e mova para outro para de submenus.

Use: Permite usar um item de seu inventário.

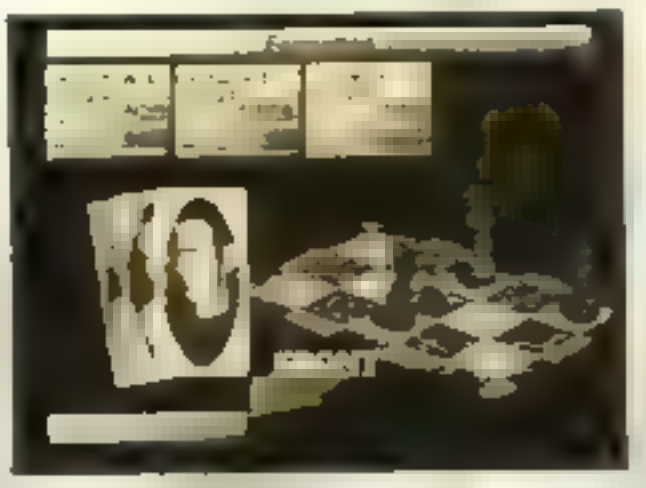
Discard: Permite remover um item de seu inventário.

Rename: Use as instruções para renomear um objeto.

Examine: Traz uma breve descrição do item.

Map: Use ↑ ■ ↓ para mudar de andar. Salas que você visitou são marcadas com um sinal. Salas onde aconteceu um evento são marcadas com um X. Save points são marcados com um símbolo vermelho. Sua posição fica piscando. O mapa revela mais informações quando você se aprofunda no Mosteiro.

Formation: Você pode mudar as posições iniciais de seus personagens para a batalha. Cada personagem é representado por uma peça de xadrez: Koudelka é a rainha, Edward é o cavalo e James, ■ bispo. Use L1 ■ R1 para selecionar um personagem e pressione X para ativar a peça correspondente. Use o D-pad para mover a peça para onde você a quiser e pressione X novamente. Quando você terminar de organizar os personagens, pressione ▲ para voltar ao menu anterior.



Read: permite ler ■ conteúdo de cartas, livros ou qualquer material escrito que você encontrar durante o game.

Saving Your Game: Quando você pisa em um Save Point uma mensagem aparece, permitindo que você salve seu jogo. Às vezes você precisará derrotar um monstro para ter acesso a um save point. Pressione X para Salvar ou Cancelar.

Temporary Save: Esta opção fica disponível quando um " S " é exibido no final da descrição de uma sala. Pressione ○ para salvar rapidamente.

BATALHAS

As batalhas em Koudelka são baseadas em turno permitindo bastante tempo para considerar suas táticas de batalhas. Cada personagem executa uma ação de batalha cada turno. Se um item em seu menu de batalha estiver cinza significa que você não pode usá-lo (isto acontecerá se você estiver fora de alcance de seu inimigo, se você já atacou ou se moveu). Após cada batalha os personagens ganham pontos de experiência ■ podem encontrar itens úteis.

As batalhas normais acontecem aleatoriamente e são importantes porque seus personagem podem ganhar experiência de batalha que permitem que eles se tornem mais e mais poderosos. Através destas batalhas você também ganha a habilidade de usar magias e armas mais eficazmente. Você também ganha muitos itens ■ armas quando enfrenta os demônios e espíritos malignos.

As batalhas acontecerão como se fosse em um tabuleiro de xadrez ■ você não pode passar por um quadrado que um inimigo ou outro personagem esteja ocupando.

Os inimigos não podem caminhar além de você e vice-versa, isto é bom porque isto significa que você pode bloquear fisicamente personagens mais fracos impedindo que Koudelka seja atacada. Simplesmente coloque Edward ou James na frente de Koudelka para impedir que ela seja acertada fisicamente.

Os ataques inimigos são poison, paralyze ou silence. Poison retiram lentamente seu HP e você pode curar poison com Panacea ou Antidote. Personagem paralisado não pode se mover, lançar magia ou atacar e ficam vulneráveis ■ ataques. Use Panacea para curar paralyze. Silenced faz com que ■ personagem não possa mover ou lutar mas pode lançar magias. Panacea cura a magia silence. As magias são automaticamente curadas quando uma batalha termina.

As opções de batalha são as seguintes:

Action: Esta opção faz um submenu aparecer, permitindo que você escolha Ataque, Magia, Itens ■ Armas.

Attack: Use o cursor do D-pad para exibir o alvo. Pressione X para atacar.

Magic: Esta opção permite que você lance magia. Quando você ■ seleciona, uma lista de magias ■ aparecer. Use o D-pad para pegar a magia. Pressione X para selecionar. Use o D-pad para selecionar o alvo e X para lançar a magia.

Item: Use para selecionar itens que você tiver no inventário.

Weapon: Você pode mudar a arma que seu personagem está usando, porém, se você fizer isso não poderá atacar nesse turno. Use ■ D-pad para correr a lista de armas. Pressione → para inspecionar os atributos ■ X para selecionar a arma.

Move: Permite que você mova ao redor do campo de batalha. Você só pode mover cada personagem em seu turno. A gama de movimento é mostrada em azul sobre os quadrados no campo de batalha. Use o D-pad para selecionar para onde você deseja mover seu personagem. Pressione X para mover o personagem.

Wait: Selecione para perder um turno.

Status: Exibe ■ status atual do personagem.

Escape: Pressione ○ durante uma batalha para selecionar ■ opção escape. Quando você não quiser entrar em combate, pressione X para confirmar o comando. Porém, às vezes você não pode fugir.

Poison Attacks: Se você for atingido por ataques de poison, pode se curar usando certas poções ou itens. Os efeitos do poison attack podem causar algumas anormalidades mas podem ser curados e durarão apenas durante a batalha.

Zero Hit Points: Se os hit points de seu personagem estiverem reduzidos a zero ele não irá morrer. Seu personagem ficará inconsciente no campo de batalha. No final da batalha ele irá despertar com um hit point e poderá voltar ao jogo. Se todos os personagens tiverem hit points reduzidos a zero o game acaba.

Skill levels: Quanto mais você usa as armas ■ magias, mais seu nível de habilidade aumenta. E quanto maior o nível, mais forte e mais poderoso será ■ efeito quando usado. Cheque os níveis de habilidades de armas e magias em uso na tela de Status.

Estratégia para as batalhas

A maioria das batalhas é bastante direta ■ você pode golpear e lançar magias para eliminar a maioria dos inimigos. Faça os personagens fazerem alguma coisa em cada turno ■ não os deixe esperando em uma batalha. Se Edward estiver na linha de frente golpeando os inimigos tenha Koudelka e James usando magia de cura e Reflect ou construindo atributos. Lembre-se que eles são um time e ■ força de Koudelka é lançar magias e a de Edward é em combate físico.

Coloque Edward na linha de frente e tenha Koudelka atrás. James pode ser um lutador e lançador de magia, então coloque-o na linha de frente quando quiser entrar em combate físico ■ atrás para lançar magias. Dois lutadores na linha de frente permite que ajudem um ao outro. Se James estiver inconsciente próximo a Edward então nenhum monstro pode passar ■ Edward pode localizar facilmente James com magias e itens. Se James cair atrás de um demônio então você não poderá localizar James até derrubar ■ demônio ou a batalha terminar.

Alterne sempre as armas de Edward para não ficar em apuros quando um tipo de arma quebrar. Faça a mesma coisa com Koudelka construindo todo tipo de magias de forma que ela fique qualificada em todas elas. Deste modo ela pode acabar com qualquer demônio. Se Koudelka for forte apenas em magias Geyser você terá problemas quando tiver que usar Tornado.

Use seus itens e armas quando necessário, porém você deve usá-los sabiamente, não desperdiçando itens, armas ou magias. Use a opção escape para cair fora de batalhas se preciser. É melhor fazer isto quando a batalha estiver ruim ou você estiver sem munição.

Personagens principais

Koudelka Iasant: Koudelka é uma médium cuja origem se deu em um grupo de ciganos. Koudelka veio ao Mosteiro atraída pela voz de uma mulher pedindo socorro. Os poderes de Koudelka recaem no reino da magia e do misticismo, ela é forte em lançar magias ■ uma mulher independente.

Edward J. Plunkett: Edward é um homem de pouca educação cuja paixão é a aventura. Edward veio ao Mosteiro em busca de prazeres sexuais. Edward ■ um excelente lutador ■ possui muita habilidade física.

James O'Flaherty: James ■ um bispo do Vaticano que foi secretamente enviado ao Mosteiro pelo Papa para encontrar um documento perdido. Ele é um tipo fanático pela Bíblia ■ demonstra estar escondendo algo. James é um poderoso lutador e excelente lançador de magias.

Ogden e Bessy Hartman: Eles são os vigias do Mosteiro e oferecerão cordialidade ■ sopa quente. A sopa porém está envenenada.

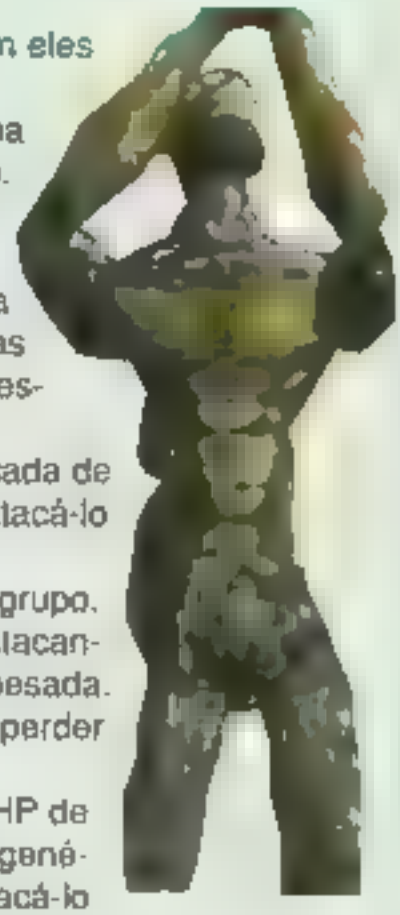
Roger Bacon: Roger é um bruxo ■ está no Mosteiro desde o século XIII, tendo sobrevivido usando os poderes mágicos do documento Émigré . Ele dará valiosas informações.

Charlotte: Charlotte está na prisão desde que nasceu e nunca viu a luz do dia. Charlotte foi abandonada pela mãe e busca vingança em qualquer coisa viva. Charlotte se orgulha da dor, miséria e sofrimento, é realmente demoníaca.

Patrick Heyworth: Patrick é o excêntrico dono do Mosteiro. Você não o verá vivo no game, porém encontrará os restos do estilo de vida pervertido ao longo dos corredores do Mosteiro.

Elaine Heyworth: Elaine é a esposa de Patrick e foi morta há 20 anos. A voz de Elaine é a voz que Koudelka tem ouvido e foi esta a razão de Koudelka ter vindo ao Mosteiro. Você encontrará Elaine em espírito e carne e enquanto sua forma de espírito é amigável, sua forma carnal é o puro mal. Você enfrentará Elaine na batalha final para salvar Nementon Abbey.

DEMON BOSSES



Werewolf: Os Werewolves não são muito difíceis. Você pode usar a pistol para acabar com eles facilmente. O Werewolf é o primeiro demônio que você tem que encarar.

Tree Demon: Você deve eliminá-los para resgatar James O'Flaherty. Arme Edward com uma blade para atacar fisicamente a Tree. Arme Koudelka com a magia Flare para queimá-lo. Esses tree demon possuem muito HP, assim você precisa ser persistente em seu ataque. As magias desse demônio podem envenenar seus personagens.

Viewer Trio: Use magias para atacar os Viewers. Ataque ■ Viewer vermelho com a magia geyser. Ataque o Viewer azul com a magia Flare. Acerte o Viewer verde com uma arma. Se as magias estiverem demorando muito, faça Edward atacá-los com armas. Esses demônios estão localizados ao longo do corredor entre a dungeon e os quartos dos vigias.

Mummified Bride: Você deve mandá-lo de volta para o reino dos espíritos para obter a escada de corda para descer na dungeon. Use a magia Flare e esteja preparado porque a múmia irá atacá-lo com magias e ataques físicos e ela é muito rápida. Ela está localizada em uma armário.

Reflections: Você encontrará nos quartos dos padres um trio de reflexos fantasmas do seu grupo. Primeiro ataque os falsos James e Edward, ignorando Koudelka. Tenha Koudelka e James atacando ■ falso Edward com magias enquanto Edward ataca o falso James com uma arma pesada. Quando os dois reflexos estiverem mortos todos atacam a falsa Koudelka. É aconselhável perder algum tempo construindo níveis de magia antes de entrar na batalha.

Larval Human Fly: Ele ataca com uma poderosa magia que pode causar sérios danos ao HP de seus personagens. Use a magia Megalith para destrui-la. Você cruzará com esta mutação genética em Shrine abaixo do Mosteiro. Se a magia estiver demorando muito, faça Edward atacá-lo com qualquer arma afiada.

Dark Young: Este demônio é muito rápido. Você pode despachá-lo com a magia Tornado. O Dark Young irá atacá-lo antes que você tenha ■ chance de se mover. Tenha Edward atacando este demônio com uma arma. Tenha Koudelka lançando a magia Tornado enquanto James cura ■ dano de Edward. Você irá encontrar esta criatura na Holy Water Font.

Human Hydra: A Hydra tem três cabeças de cobra como pescoço que são presas ao seu corpo. Use a magia Geyser para eliminar este demônio. Tenha James ■ Koudelka lançando magias para matar este monstro rapidamente. Você encontrará a Human Hydra no prédio da biblioteca.

Gug: Este nojento monstro acéfalo irá atacá-lo com magias mas também é capaz de usar seu enorme peso para atacá-lo fisicamente. Koudelka tem que enfrentar Gug em sua própria passagem subterrânea. Use a magia Tornado para eliminá-lo, você precisará acertá-lo pelo menos com magia nível 3 para matá-lo.

Charlotte: Se você tiver as cartas de Sophias e rezar sobre o túmulo de Charlotte poderá evitar lutar com este demônio fantasmagórico. Se você tiver que lutar, use a magia Geyser. Ela irá atacá-lo severamente com magias assim tente evitar enfrentá-la. Você encontra Charlotte em sua cela na dungeon.

Scapegoat: Este estranho demônio tem muitas pernas que saltam para todos os lados. Este chefe demônio é bastante fácil de ser eliminado, use a magia Flare para isso. O Scapegoat irá atacar a pessoa mais próxima de si com magias. Este será Edward já que é o lutador físico do grupo. Tenha James curando Edward enquanto Koudelka ataca com a magia Flare.

Apostle: Este demônio é problema, não use nenhum ataque físico nele já que o deixam mais forte. Este demônio se pendurará no teto por uma perna e lançará magias em seu grupo. Lance a magia Reflect sobre todos de seu grupo para protegê-los de dano. Não lance magias nele quando ele estiver tremendo já que irá apenas curá-lo. Você deve acertá-lo com magias entre os períodos de dança dele, você não pode atacá-lo quando ele estiver dançando. Apostle espera por você na Vestry Chapel.

Gargoyle: O Gargoyle é o mais efetivo demônio que você encontrará em Abbey. Seus ataques causam grande dano e suas magias são efetivas contra todos de seu grupo. Use a magia Reflect para proteger o grupo contra a magia do gargoyle. Use muita magia de cura para prevenir seu grupo de se tornar inconsciente. Tenha Koudelka e James acertando a besta com muitas magias, todas as magias funcionam contra ele. Edward deverá atacar o Gargoyle com o Lifedrinker. Este demônio não é fácil de ser destruído.

Dissected Tentacles: Tentacles têm muitos hit points ■ lançam magias muito poderosas. Você irá encontrá-los quando você vai para o santuário enfrentar Elaine. Use a magia Flare para queimar essas coisas mutiladas, eles não são problema para você já que agora sua magia deverá estar forte. A magia Flare funciona muito bem.

Elaine: Elaine irá aparecer duas vezes quando você escala o espiral do Mosteiro. Na primeira luta use a magia Flare e na segunda a magia Tornado para infligir dano em sua alma desesperada. Elaine é imune a armas portanto não perca tempo tentando feri-la com elas. A segunda luta é um pouco mais fácil já que Elaine pode ser ferida com armas. Tenha Edward golpeando-a com Evil Horn enquanto Koudelka e James lançam as magias Geyser e Megalith nela. Acerte-a algumas vezes e ela cairá.

Perfect Elaine: Perfect Elaine é a parte final da batalha ■ ela não voltará para a sepultura facilmente. Ela é má, perigosa ■ extremamente letal. Use a magia Megalith para acabar com ela. Arme Edward com a Lifedrinker sword. Use a magia Reflect para proteger seu grupo. Koudelka e James devem lançar magia em Elaine enquanto Edward ataca com a Lifedrinker.

MONSTROS E ESPÍRITOS DO MAL

Beads: Beads são grotescas bolas flutuantes de carne. Elas são fáceis de serem destruídas usando magias ou ataques físicos.

Black Cat: Esses felinos podem lançar poderosas magias que tiram hit points de seus personagens. Use armas para destruí-los.

Brute: Essas horríveis criaturas rastejam para você saídas dos túmulos. Use a magia Geyser para mandá-las de volta para a sepultura.

Chikon: Essas criaturas parecem um tipo de experiência genética humana/animal dada horrivelmente errada. Esses demônios atacam com magias, eles são facilmente derrotados se você acertá-los com um ataque físico rápido. Porém, dark weapons não ferem estes demônios.

Crippled Giant: Estes fantasmas enormes têm tantos hit points quanto a maioria dos chefes. Mate-os rapidamente para evitar que eles ataquem você, use as magias Sacnoth Blade ou Megalith para despachá-las.

Deformed Headless Cripple: Esses horrendos demônios atacam você com grandes pedaços de vidro que projetam de seus pescoços. Eles correrão para você ■ o atacarão com vidros. Use as magias Flare e Megalith para derrotá-los.

Demonic Noblemen: Estes nobres ■ atacarão ferozmente com Rapier swords. Eles também podem lançar magias poderosas. Use a magia Flare para eliminá-los.

Evil Scorpion: Esta criatura irá atacá-lo com sua garra de veneno. Use uma arma boa para cortá-lo ou use uma magia. não são realmente problema.

Evil Chairs: Use a magia Flare para eliminar essas cadeiras possuídas. As três cadeiras são na verdade um monstro.

Evil Shelf: Estas estantes são difíceis de serem destruídas devido a sua durabilidade. Elas têm capacidade de ataques de veneno, para acabar com elas use magia.

Evil Table: Estas tábuas malignas atacam usando magias paralisantes. Use ■ magia Geyser para transformá-las em serragem.

Eye Balls: Elas são surpreendentemente rápidas. Seu alto hit point requer que você acerte-as algumas vezes com ataques de magia.

Giant Roaches: Estes insetos são presa fácil, use um para ataque físico ou uma boa magia e elas irão morrer.

Inbreds: Estas bolas flutuantes de carne deformada podem atacar fisicamente se você se aproximar, mas são melhores para lançar magia. Você precisará de muita experiência em lançar magia para derrotar esses demônios.

Inverse: Estes espíritos acéfalos deformados caem do teto e atacam você com uma pistol. Eles atiram principalmente em Koudelka, frequentemente colocando-a fora de batalha. Use a magia Geyser para derrubá-los e matá-los.

Joker: Estes personagens lançam magias mais para elevar suas próprias estatísticas do que causar dano em você ou seus personagens. Acerte-os com uma boa arma.

Knotted Flesh Ghost: Acabe com estes demônios usando armas. Eles podem lançar magias poderosas mas não possuem hit points assim são facilmente destruídos.

Knights In Armor: Use uma magia de ataque para matar estes demônios. Tenha cuidado com os ataques dos knights que irão paralisar seus personagens.

Left Arm: Este braço mutilado rasteja do chão diretamente para você. Eles são mais chocantes que perigosos. Eles são fáceis de serem mortos e o recomendado é que você use uma boa arma afiada para isso.

Limbless Minotaur: Estes monstros atacam com muita força, porém você pode vencê-los com magias poderosas.

Mannequin: Estes bonecos flutuantes lançam fogo sobre seu personagem. Acerte-os rapidamente com qualquer magia para derrotá-los.

Marses: Estes estranhos monstros possuem cordas nas pernas. Eles atacam dos cantos do campo de batalha com magias. Rapidamente corra para eles ■ mate-os com uma arma.

Mutilated Corpses: Estes horrorosos restos de seres humanos são encontrados caminhando ao redor de Abbey. Eles normalmente possuem cabeças, braços e tórax arrancados. Eles atacam com magias ■ também tentam com ossos projetados de suas carnes. Use magias para livrá-los de sua miséria.

Puppets: Puppets são fisicamente vulneráveis e podem ser destruídos com um bom golpe de espada. Não desperdice magias com essas criaturas.

Raven: Estes pássaros são mais aborrecedores do que qualquer outra coisa. Use uma espada para acabar com eles.

Skeleton: Eles irão atacá-lo batendo seus crânios contra você. Use a magia Geyser para eliminá-los e envie-os de volta para a sepultura.

Sucks: Estes irmãos das Giant Roaches são os inimigos mais rápidos do game. Eles são bem fáceis de matar, use um ataque físico para eliminá-los.

Tamacoss: Esta terrível mutação genética parece mais amedrontadora do que na verdade é. Use a magia Tornado para acabar com este demônio.

Viewer: Este enorme globo ocular ataca com magias. Eles têm alto hit point total e são difíceis de serem derrotados. Use ataques físicos para matá-los e apenas use um ataque de magia quando necessário.

Winged Head: Estes demônios feios atacam em grupo de três. Eles atacam com magias, para vencê-los use armas.

Zombie Flesheater: Estes mortos ambulantes são lentos, permitindo que você os elimine rapidamente com uma magia Flare. Os zumbis irão atacá-lo fisicamente se você permitir.

Zombie Hound: Estes cães são mais rápidos que os outros zumbis. Eles irão atacá-lo antes que você tenha a chance de fazer qualquer coisa. Use armas de fogo para matá-los junto com qualquer magia, esses cães são duráveis. assim não pare seus ataques até que eles estejam mortos.

Zombie Female: Mova rapidamente com sua arma de fogo para eliminar estes demônios horríveis. Assim como os zumbis machos elas são demoradas para morrer. Use a magia Flare para acabar com elas.

Itens

Rags: Rags são apenas outra camada de roupa mas elas aumentam seu PIE score, bom para lançar magias.

Frock: Uma vestimenta usada por padres que permite alguma proteção contra magias. Também aumenta seu PIE e LUC scores quando usada.

Robe: Outra vestimenta sacerdotal usada para aumentar seu PIE e LUC scores.

Leather Mail: Uma armadura que dá proteção e permite movimento rápido. Quando usada sua VIT e LUC score aumentam.

Chain Mail: Bom para proteção, quando usado seu LUC e IT score aumentam.

P Mail: Uma armadura pesada que dá grande proteção ao usuário. Porém, é mais difícil para movimentar. Quando usada sua VIT score aumenta.

Ring: Um anel prateado com uma estrela para manter espíritos do mal à distância. Usando-o irá aumentar seu INT e MND scores.

J Ring: Um anel de ouro com um diamante, ele aumenta a habilidade mágica de qualquer um que usá-lo. Aumenta INT, MND e PIE scores.

Brooch: Um broche com um rubi que aumenta as defesas mágicas. Aumenta INT, MND e PIE scores.

Badge: Uma medalha de ouro e prata que oferece proteção ao usuário. Aumenta seu INT, MND e PIE scores.

Jewel: Um colar de prata decorado com pérolas. Aumenta seu PIE, MND e INT quando usado.

Rosario: Um crucifixo de ouro com safiras usado para repelir espíritos do mal. Aumenta INT, PIE e MND scores.

Pistol Rounds: Ammo para qualquer pistol, contém 20 rounds.

Rifle Rounds: Ammo para qualquer rifle, contém 20 rounds.

Shotgun Shells: Ammo para qualquer shotgun, contém 20 rounds.

Bowgun Arrows: Ammo para qualquer bowgun, contém 10 metal tip arrows.

Flare Brooch: Um broche de ouro com um rubi, aumenta VIT, INT, MND e PIE scores.

Star Brooch: Um broche de topázio com uma imagem embutida. Aumenta VIT, MND, AGL e PIE score.

Pendant: Pendente próprio de Koudelka que emana poderes mágicos. Quando usado INT, PIE, MND e LUC scores irá aumentar. Você deve usar este pendente para vencer o chefe final Elaine.

Bread: Recupera 50 HP.

Cheese: Recupera 250 HP.

Dry Foods: Recupera 350 HP.

Potion: Recupera 500 HP.

High Potion: Recupera 1500 HP.

Roman Nuts: Recupera todo HP e MP.

Listel: Recupera 40 MP.

High Listel: Recupera 100 MP.

Antidote: Neutraliza poisons.

Panacea: Neutraliza paralysis, silence e poisons.

Whiskey: Reaviva um personagem inconsciente e recupera 50 HP.

Elixir: Recupera todo MP e HP mas só pode ser usada por um personagem consciente.

Scrolls: Contém as magias elementares. Quando usado em combate lança uma magia muito efetiva nos inimigos.

Magias

Todos os personagens possuem ■ poder de lançar magias. A maioria da magias são ofensivas que visam derrotar ■ matar inimigos. Porém, algumas magias são defensivas e são usadas para a cura e proteção de seu grupo. Você precisará lançar magias freqüentemente conforme explora Abbey. Porém, por causa do MP ser necessário para lançar magias, é necessário conseguir AP Bonus para o PIE score dos personagens. Seus personagens irão usar mais HP para lançar magias de nível mais alto, ■ melhor ter um personagem especializado em magia. As magias são associadas com os elementos naturais como Fogo, Água, Terra ■ Ar. Quando o nível da magia se eleva ■ efetividade da magia aumenta. As magias podem se elevar para ■ nível 3, que são mais efetivas.

Lista de Magias

Revive: Recupera poder na batalha e reaviva HP. Você ganha esta magia após matar Reflection demons nos Priests quarters.

Flare: Magia de ataque de fogo que queima inimigos. Você recebe esta magia após matar o Werewolf na primeira batalha.

Geyser: Magia de ataque de água e gelo que congela inimigos. Você ganha esta magia após derrotar o Planter no herb garden.

Tornado: Ataque de vento e raio que causa tremenda devastação a inimigos. Você obtém esta magia após derrotar os vigias da dungeon.

Megalith: Magia de ataque de terra lança pedras do chão derrotando os inimigos. Você recebe esta magia após matar a Mummified Bride.

Reflect: Reflete a magia de volta para quem a lançou. Você obtém esta magia após matar o Scapegoat em Patrick's quarters. Esta magia previne que qualquer magia acerte seus personagens. A força da pessoa que reflete a magia determina o dano levado pelo inimigo. Esta magia é essencial para derrotar chefes do game.

Heal: Usa MP par recuperar o HP de outros personagens. A magia de cura pode ser lançada de fora do combate da tela do Menu. O personagem que lançar esta magia recebe experiência. Se por acidente você lançar esta magia em um demônio você irá recuperar seu HP.

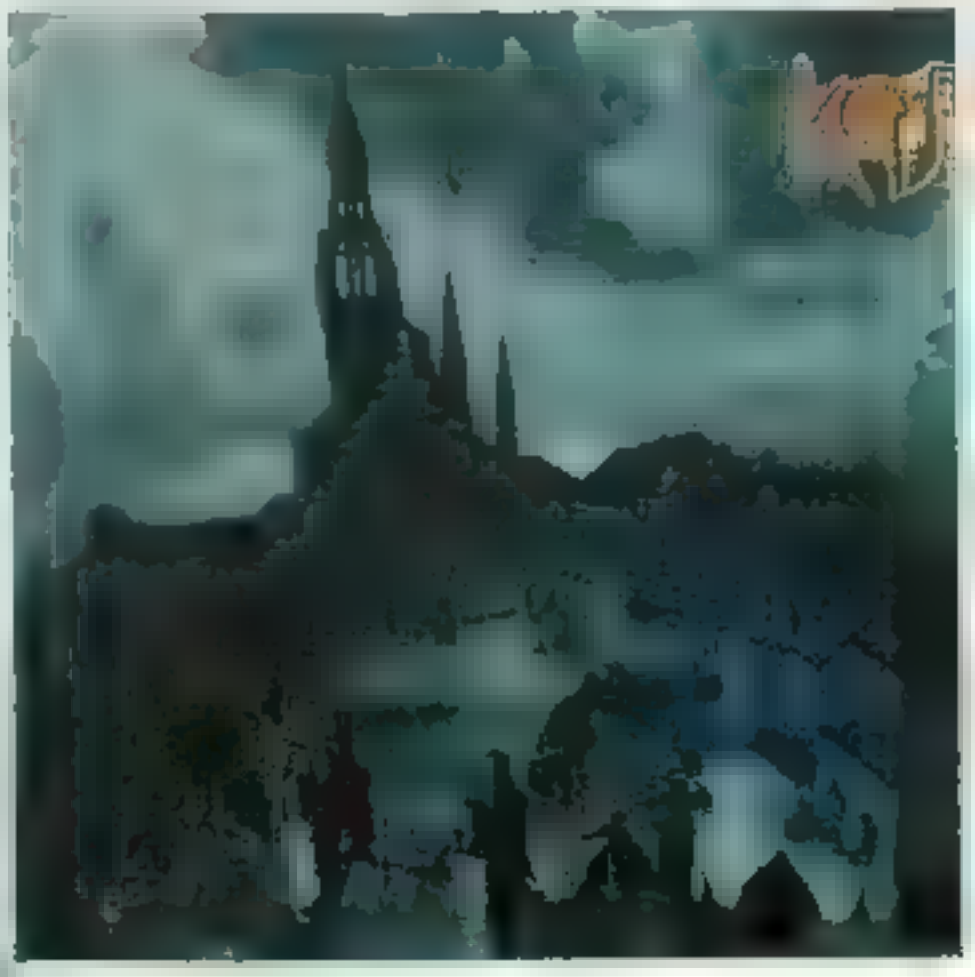
Guia de estratégia

Koudelka começa com um filme de introdução com Koudelka entrando no Mosteiro. Uma vez lá dentro Koudelka encontra um homem agonizante chamado Edward.

Quando Koudelka está falando com Edward, o Werewolf aparece e você é empurrado para a primeira batalha. Edward te joga a pistol e então o resto é por sua conta.

As batalhas normais aparecem aleatoriamente no game e as batalhas com chefe são fixas. A seguir você encontra um guia para as batalhas fixas já que as aleatórias não acontecem duas vezes no mesmo lugar. Nos primeiros estágios do game você terá que ter armas para seus personagens, até obter seus poderes mágicos.

Esta estratégia está dividida em oito partes diferentes de acordo com o desenvolvimento do enredos principais.



Parte 1 - Salvando Edward e Jones dos demônios

2nd Floor, Grain Storage Room

Tenha Koudelka atirando no Werewolf com a pistol. Acerte-o três ou quatro vezes e já era. The Werewolf fará um ou mais ataques mas não causará nenhum dano real. Após essa batalha você será premiado com a magia Flare por ter vencido.

Depois que ■ Werewolf esteja morto você pode sair, não há mais nada

para fazer nesta área. Vá para onde Edward está deitado no chão. Pressione X para falar com ele. Como Edward salvou sua vida lhe dando a pistol Koudelka agora cura Edward como retribuição. Após todas as introduções Edward se une ■ Koudelka. Deixe a sala pela porta atrás de Edward. Faça isso caminhando até a porta e pressionando o botão X.

2nd Floor, Straw Storage

Você encontra Koudelka no Caretaker's Quarters, 2nd floor. Na sua frente no chão está uma Potion, caminhe até ela e pegue-a. Após coletar a potion caminhe para a porta ao centro no fundo da tela do game e entre.

3rd Floor, Bedroom

Suba os degraus e colete a Pistol Rounds no topo da escada. Usando ■ botão X suba ■ outra escada. Colete o mapa nesta sala, que está em cima do barril à esquerda quando estiver no topo da escada. Colete ainda bread na mesa mais ao fundo e saia por onde entrou.

2nd Floor Hallway

Desça os degraus e entre na porta na parede no topo do canto direi- ■ da sala. Você estará na passagem do segundo andar. Caminhe para ■ quadro de navio na parede ■ colete a Dirk knife escondida atrás dele. Continue caminhando para o final do corredor ■

colete a Listel potion atrás da porta, que está no chão na sua frente. Volte pelo corredor e desça os degraus para ■ primeiro andar.

Living Room

Entre na primeira porta à esquerda no corredor da living room. Dentro você será cumprimentado calorosamente pelos vigias de Abbey, Ogden e Bessy Hartman. Fale com ■ par de anciões ■ eles oferecerão sopa quente. Koudelka passa a sopa a Edward que decide comer um pouco. Pegue as buffets que os Hartmans lhe dão e deixe a sala.

Kitchen

Caminhe para ■ segunda porta à esquerda e entre. Suba os degraus para a cozinha e assista o filme. Edward parece ter sido envenenado. Pegue a faca na mesa e vá para ■ lado direito da sala e colete ■ queijo da mesa. Deixe esta sala pela porta no canto direito e entre na sala Well.

Well Room

Caminhe para a pedra, pegue a Panacea e volte para ■ well room. Olhando para baixo a well room revela luz vindo de outro nivel. Deixe a well room por onde entrou.

Forging room

Volte pela cozinha e vá pela outra porta no topo dos degraus e você deverá estar na Forging room. Colete o Listel e o Hammer da mesa e ■ Pipe do chão. Caminhe pela porta oposta a que você entrou, e vá para o Herb garden.

Herb Garden

Ignore ■ homem deitado no chão por enquanto. Primeiro você deve enfrentar o Tree Demon. Para derrotar este monstro tenha Koudelka lançando a magia Flare e Edward cortando o demônio com uma faca afiada. Coloque Edward diretamente em frente do chefe para atacá-lo, se você atacar dos lados o chefe irá defender. Koudelka pode infligir grande dano neste chefe com a magia Flare. Continue atacando ■ demônio até ele cair, mantenha Koudelka longe dos ramos do demônio. Quando

■ chefe morrer você irá receber a magia Geyser e o Icons Necklace. Agora comece a elevar os poderes mágicos de Koudelka e James que você precisará em breve.

James O'Flaherty

Fale com James e após salvá-lo a Holy Water Font se restabelecerá e você poderá salvar seu game aqui. Após salvar seu game volte pela cozinha ■ suba para ■ corredor do 2º andar e vá para a porta no final onde você encontrou Listel antes.

Parte 2 - Dentro da câmara de tortura

The Hen House

Caminhe pela porta ■ passe diretamente pela porta oposta para entrar ■ Hen House. Colete a munição para pistol e entre diretamente na sua frente. Você estará no corredor do ■ andar e terá a oportunidade de salvar temporariamente seu jogo.

2nd Floor Corridor

Caminhe diretamente para o final do corredor e assista ■ filme. Os vigias irão dar um par de tiros em seu grupo e James ainda não pode aceitar que essa criaturas encantadoras possam fazer ■ coisa. Após o filme caminhe para o final do corredor e tente abrir a porta. Quando você tentar abrir a porta será atacado por três Viewer bosses.

Viewer Trio Bosses

Você precisará usar táticas de ataque diferentes contra cada um desses chefes. Use qualquer arma de fogo contra o Viewer azul, que inclui ■ magia Flare ou o flaming ax. Use a magia Geyser contra ■ Viewer vermelho, o Viewer vermelho sem dúvida o mais forte destes chefes. Use ataques físicos contra ■ Viewer verde já que você ainda não tema a magia Earth.

Estes chefes são difíceis, assim, seja persistente e continue atacando-os, você precisará curar seus personagens algumas vezes. Eles focarão seus ataques em Koudelka com ataques de magia. Uma vez que eles morram você poderá ganhar itens de batalha deles ■ receberá ■ magia Tornado. Passe pela porta que eles vigiavam.

2nd Floor, Dungeon Passage

Você pode salvar temporariamente seu game aqui se quiser. Entre na porta da parede esquerda, ela leva para a cela da prisão. Após este ponto os monstros se põem mais duros, você pode voltar para o Herb Garden e salvar seu game se desejar.

2nd Floor, Jail Cell

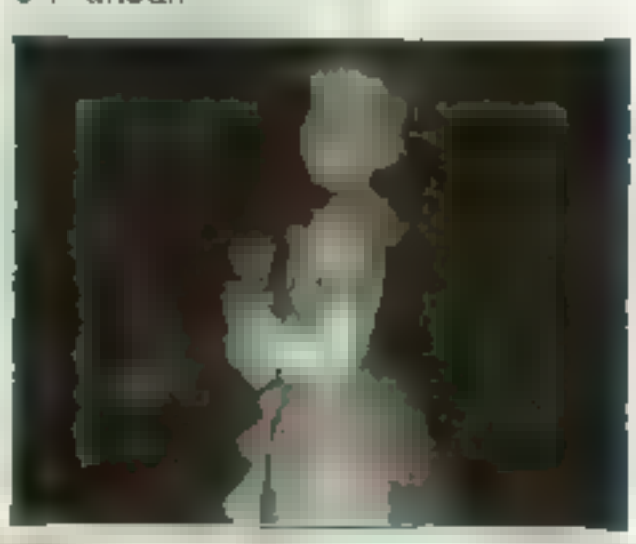
Colete o Listel e entre na passagem à esquerda. Você encontrará um baú com uma combinação. Você não encontrará o código até ir para ■ Priests Quarters no 1º andar. O código é 7038 e dentro do baú está um diário. Passe pela porta próxima ao baú e assista outro filme

2nd Floor, The Red Dressing Room

Nesta sala Koudelka descobre que ■ Mosteiro era uma prisão especializada em matar e torturar seus ocupantes. Quando você tiver assistido o filme vá para ■ armário à direita da porta. Abra a porta e você será atacado pela Mummified Bride.

Mummified Bride

Tenha Edward e James atacando a Múmia com ataques físicos enquanto Koudelka ataca com magia. Use a magia Tornado para atacar a Múmia. Ela tem cerca de 1000 HP mas suas magias não são muito efetivas contra Koudelka. Quando a horrenda Múmia morrer você ■ ganhar ■ magia Megalith. Volte para ■ armário ■ abra-■, dentro está uma escada de mão. Você precisará disto para descer para o 1º andar.



Volte pela cela no corredor e vá para o topo da tela do game. Assista o filme da pequena garota fantasma, Edward quase morre seguindo-a mas é salvo novamente por Koudelka.

Quando o filme terminar caminhe para o final do corredor e use a escada de mão para descer para o 1º andar.

1st Floor, Passage

Colete Dried Food e ammo para a Pistol do corredor, eles estão à direita da pedra do lado esquerdo da passagem. Entre na porta ao lado da passagem.

1st Floor, Priests Quarters

Entre nos Priests Quarters ■ colete ■ Red Glass Part no chão. Investigando o altar haverá uma batalha com as reflexões fantasmas de seu próprio grupo. Esta é uma batalha muito dura, você precisará de muita magia de cura para lutar com esses demônios.

Será um tanto tedioso mas você acabará aniquilando esses demônios. Gaste um tempo voltando pelas salas que você já explorou e entre em tantas batalhas quanto puder entrar.

Isto dará aos seus personagens

bastante de batlle experience e aumentará os níveis de magia e arma. Uma vez que seus personagens possam ganhar mais poder entre em batalha sabendo que vai vencer. Tenha Edward atacando o falso Edward com uma arma e Koudelka atacando a falsa Koudelka com a magia Megalith. Use James para atacar o falso James com a magia Megalith.

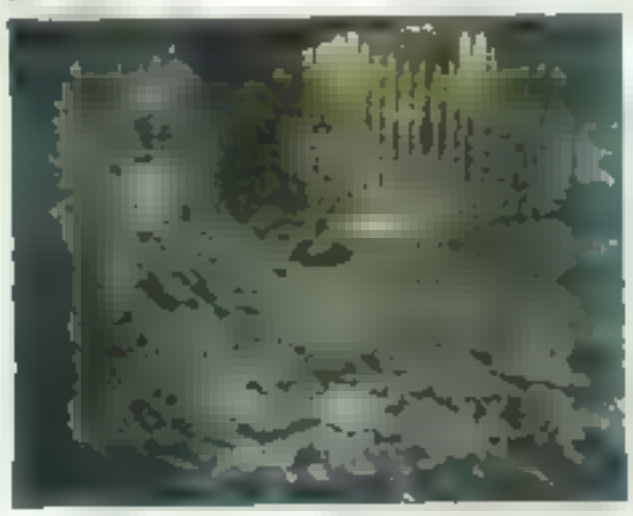
Se você tiver construído seus níveis de skill o suficiente esta batalha levará cerca de 5 minutos e você nem deve ter que curar. Quando você tiver acabado com os demônios, colete os Icons Earrings e receba ■ magia Revive. Como você já tem o código para ■ baú,

não precisa do Red glass na janela. Salve seu game no altar, assista ■ filme ■ entre na porta à direita do altar. Assista o filme e vá tudo para a direta ■ caia para uma cela no porão.

Parte 3 - Preso na Dangeon of Horrors

Basement 1st Floor, Jail Cell

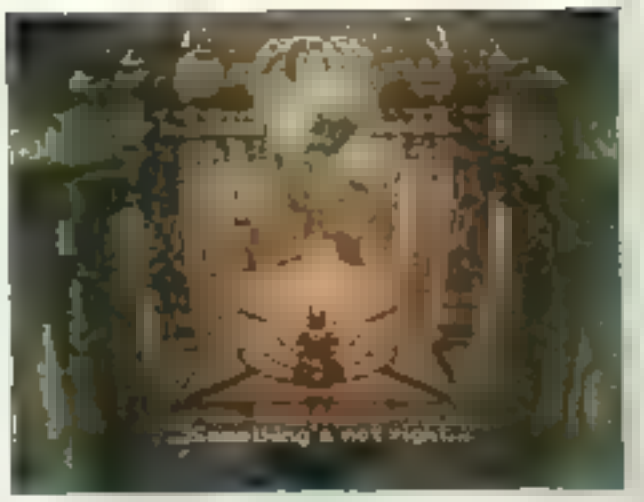
Você aterrissa numa cela cheia de corpos. Caminhe para ■ esquerda ■ colete a pistol rounds ■ o Antidote para o corpo caído contra a parede. Cheque a barra da prisão e você perceberá que você não pode fugir e não estará sozinho. Charlotte falará com você e dirá que você está condenado a ficar aqui para o resto de sua vida



Uma vez que a adorável Charlotte diz que você vai morrer, um Nobleman irá aparecer. Você deve lutar com este Nobleman e a melhor maneira para fazer isso é ■ seguinte: tenha Koudelka e James usando magia Flare no demônio ■ tenha Edward atacando-o com uma arma. Quando o Nobleman morre uma parede irá cair e você poderá deixar ■ cela.

Basement 1st Floor, Torture Room

Caminhe para a parede à direita e encontre um par de Knuckles no



chão. Colete a Mace na mesa atrás da mesa com os corpos das mulheres mutiladas na parte de trás da sala à esquerda. Suba os degraus e entre no corredor. Você encontrará dois bonecos no chão com as etiquetas de Valna ■ Vigna. Entre eles está ■ Green Key. Entre nas portas duplas da parede à direita que leva ao Underground Tunnel.

Basement 1st Floor, Under. Tunnel

Caminhe pelo túnel e cheque a caixa próxima aos corpos, dentro da caixa há Whisky, pegue para reavivá-lo se você ficar inconsciente na batalha. Caminhe para a porta no final do túnel e entre. Você estará então na sala Acid Tank.

Basement 1st Floor, Acid Room

Caminhe à direita para o tanque de ácido. Você precisará de um container para acondicionar ácido do tanque, assim você terá que voltar depois. Caminhe à esquerda para a porta ■ do Underground Tunnel. Colete as pistol rounds em frente de você.

Volte para a porta e caminhe à direita para as portas duplas azuis. As porta estão destruídas ■ você não pode entrar. Volte para a ponte de metal ■ caminhe diretamente para o centro da tela do jogo.

Vá para ■ esquerda e entre em Shrine. Caminhe até ■ ícone no chão no centro da sala. Você irá entrar em batalha com a Larval Human Fly.

Basement 1st Floor, The Shrine

Esta enorme mutação cibernética Larval Human Fly irá atacá-lo com várias magias. Este chefe tem muito HP ■ MP, assim você precisará atacá-lo com armas baseadas em terra. Tenha Koudelka e James ■ parte de trás do grupo e ataque com a magia Megalith. Coloque Edward na frente com uma arma aliada.

Enquanto Edward ataca o demônio com a espada continuamente tenha Koudelka ■ James bombardeando ■ demônio com a magia Megalith até ele morrer. Use High Listel para aumentar ■ MP de sua equipe. Se você tiver problema com este chefe, ganhe alguns levels com seus personagens para poder acabar com ele. Depois desta batalha, você vai receber o Icons Ring. Vá até ■ Holy Fountain e salve seu jogo.

Basement 1st Floor Corridor

Volte para ■ área Acid Tank onde pegou o Pistol Rounds. Siga o enorme caminho pela porta até chegar em uma sala cheia de tesouros.

Basement 1st Floor, Storage Room

Quando o filme terminar pegue o Bowgun, Bowgun Arrows ■ Pistol Rounds da sala. Saia desta sala pela porta da esquerda no canto superior esquerdo da sala.

Basement 1st Floor, Stairs

Na parede perto da porta de onde veio, está uma placa. Suba as escadas para ■ próximo andar.

1st Floor, Stairs

Ande até o canto ■ sua frente e leia os símbolos mágicos na parede. Pegue ■ High Listel e saia pela porta a sua frente.

1st Floor Warehouse

Pegue o Stone Tablet na parede de trás ■ depois vá para a mesa. Pegue ■ Lion Statue e Letter dentro do ursinho. Antes de ir pela porta mais perto da mesa ganhe um pouco de experiência.

Aumente a força da sua magia Tornado, pois vai precisar dela no próximo chefe. Koudelka e James devem estar com a Tornado no level 3 antes de enfrentar este chefe.

1st Floor, Shrine

Quando Koudelka entra no santuário ela imediatamente percebe que algo está errado. Vá até o altar ■ sala ■ se prepare para a luta.

Faça com que James e Koudelka fiquem atrás usando a magia Tornado. Edward deve ficar com um machado e atacar o demônio.

O Dark Young tem cerca de 3000 HP. Logo que acabar com ele pegue o Evil Horn. Vá até o Holy Water Font e salve seu jogo.

Parte 4 - Koudelka encontra Elaine

Basement 1st Floor, Stairs

Volte para o lugar onde viu a Goat Statue na placa na parede.

1sr Floor, Shrine

Entre na porta à direita do santuário para chegar no armazém.

1st Floor, Warehouse

Quando entrar neste lugar, um candelabro vai cair bem perto de seu grupo. Vá até o candelabro e pegue ■ St. Daniel's Arm.

2nd Floor, Warehouse Passage

Suba as escadas e um homem com uma arma vai começar a atirar. Use ■ machado de Edward para limpar os obstáculos.

Koudelka e James devem usar armas e não magias para ajudar Edward. Logo que limpar os obstáculos, Edward vai poder atacar ■ homem com a arma. Três golpes devem acabar com este cara. Pegue ■ Brown Glass e Red Key do espirito. Depois da batalha, vá até o homem ■ aperte X para falar com ele ■ um breve filme vai começar. Desça as escadas novamente ■ suba na porta no topo direito da sala. Passe pela porta. Você estará de volta no Straw Storage do Caretakers Quarters no segundo andar. Volte todo ■ caminho para a Living Room.

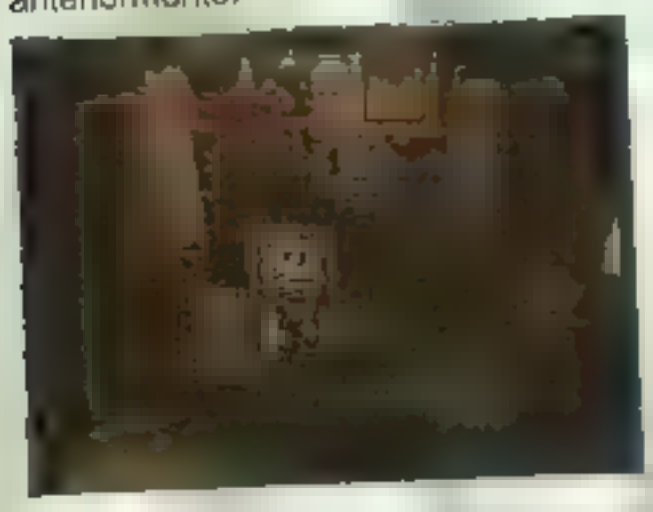
1st Floor, Living Room

Use a Red Key para entrar no Living Room. Pegue a Dragon Statue da mesa. Pegue o Badge do vestiário e pegue ■ Rifle Ammo da estante. Entre na porta a sua direita.

1st Floor, Lumber Room

Vá até a pintura na parede e veja a pequena seqüência. Pegue ■

Valna Doll da mesa e vá para a direita da sala e pegue ■ Mask. Sala da sala e volte para o corredor onde o candelabro caiu. Volte para a sala de tesouros onde encontrou a Bowgun. No Underground Storage Room vá para ■ porta da direita que estava trancada anteriormente.



Basement 1st Floor, T. Hideaway

Pegue o Music Box no topo esquerdo da sala. Vá até as caixas e leia os símbolos mágicos gravados nelas. Volte para onde entrentou ■ ladrão ■ entre ■ porta que está perto dele.

2nd Floor, Showroom

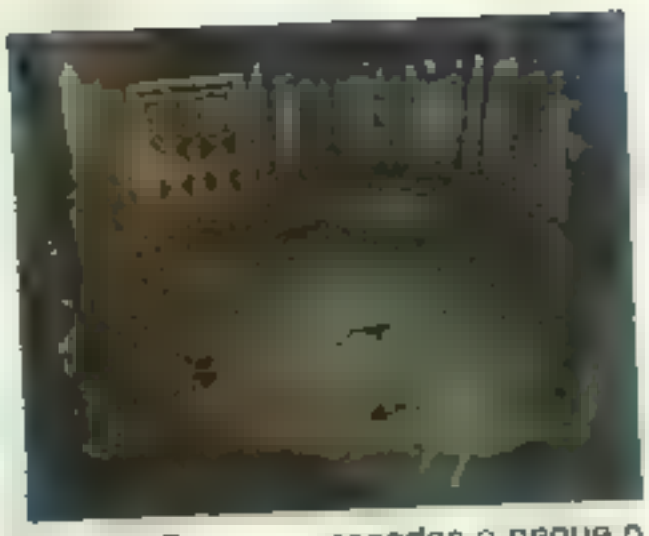
Entre neste lugar e olhe os símbolos mágicos no chão. Ande primeiro para os símbolos vermelhos que estavam marcados na caixa. O primeiro caminho começa no triângulo e termina no IV.

Ande depois pelos quatro símbolos que viu na parede. O segundo caminho começa com ■ símbolo que parece uma garrafa e termina no círculo com uma cruz. Você deve andar por todos estes oito ícones, para destrancar ■ porta e ir por ela.

2nd Floor, Library

Siga o corredor e entre ■ porta da esquerda. Pegue ■ Ochre Glass da mesa. Saia da sala e volte pelo corredor. Vá até a porta que foi fechada.

1st Floor, Study



Desça as escadas e pegue o Rifle Ammo que está perto do relógio. Vá bem perto da porta ■ entre na sala pegando o High Potion que está perto das estantes.

1st Floor, Printing Room

Logo que entrar na sala você verá um filme e Elaine vai aparecer pela primeira vez. A voz de Elaine é a voz que chamou Koudelka para o Mosteiro.

Vá até as pinturas e coloque ■ Stone Tablet nela. Isso fará com que ■ parede caia revelando um novo mapa do mosteiro.

1st Floor, Secret Passage

Entre na porta que acaba de se revelar e pegue ■ disco em cima do gramofone. Pegue as Bowgun Arrows antes de sair da sala. Saia pela passagem secreta para a porta para o topo superior direito e entre nela.

1st Floor, Wine Cellar

Pegue os Rifle Rounds ■ Blue Glass Part e saia pela sala pela porta à sua frente. Coloque as estátuas Lion, Goat e Dragon nos buracos da porta para abri-la. Entre na próxima sala e se prepare para um chefe poderoso.

1st Floor, Archive

Vá até a estátua na parede da esquerda ■ a batalha com Chimera vai começar. Use ■ magia Geysel com Koudelka e James. Este chefe tem cerca de 4000 HP. Use o Rifle com Edward para atirar no monstro. Quando o chefe morrer você vai poder pegar o Icons Crow.

Entre ■ fonte ■ olhe a planta logo à frente. Mais um filme vai começar. Depois do filme, volte para ■ passagem secreta atrás da parede demolida ■ pegue a porta na direita inferior do corredor triangular.

1st Floor, Triangular Hallway

Você não pode passar pelo portão, então vá para ■ esquerda para chegar ao Church Nave.

1st Floor, Church Left Nave

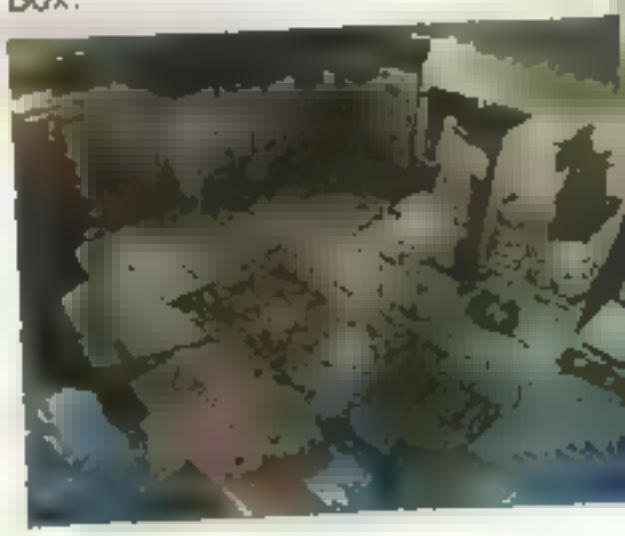
Ande até ■ centro da sala e pegue ■ Relief Piece do chão. Agora volte até ■ relógio.

1st Floor, Study

Ande até o relógio e suba pelo lado direito dele. No topo dele, coloque ■ Relief Piece no buraco do mural. Isso abrirá uma nova porta. Entre por esta nova porta.

2nd Floor, Angel Room

Quando entrar na sala a Music Box vai começar a tocar. Você vai ter que recriar este som pisando nos símbolos à sua frente. Pise no símbolo da direita, depois esquerda, depois topo e depois o mais de baixo. Isso abrirá uma porta no topo da sala e vai poder entrar na próxima sala. Jogue fora ■ Music Box.



2nd Floor Rogers Room

Quando entrar nesta sala Roger Bacon vai aparecer ■ conversar um pouco. Pegue o Green Glass Part que está no chão e vai ter todos os pedaços de vidro. Volte para a Church para ■ sala Left Nave Stained Glass do primeiro andar.

1st Floor, Church, Left Nave, Stained Glass Room

Entre na porta da esquerda do Nave para chegar à Stained Glass. Aqui você vai ter que encaixar todos os pedaços de vidro que encontrou nesta janela quebrada. Aperte ■ X para fazer isso e uma porta se abrir. Você também vai receber a combinação para ■ cofre da Library Office. Saia da Stained Glass volte para Nave ■ entre na porta no topo da tela.

1st Floor, Church Nave

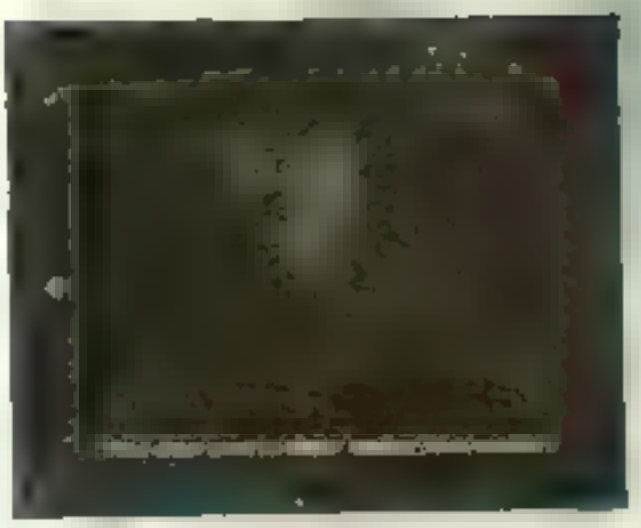
Vá de encontro para a luz azul e quando chegar perto, uma enorme planta vai impedi-lo de ir para ■ Sanctuary. Vá até o final do Nave e assista ao filme.

James ■ Edward conseguem fugir do enorme demônio, mas Koudelka fica presa. Nem tente enfrentar este bicho porque ele é muito poderoso mesmo. Aperte o botão O para fugir desta batalha. Koudelka está agora sozinha. Vá para longe da porta, salve o jogo e mude para ■ CD 3.

Parte 5 - No inferno de Hartmans

1st Floor, Inner Grounds, Patrick's Quarters

Vá até ■ estátua da mulher e coloque o Icons Ring nela. Agora vá até o final do jardim e coloque o Icons Necklace na outra estátua.



Volte para ■ área onde entrou neste pátio e coloque o Icons Earring na estátua a sua esquerda. Vá até a fonte ■ pegue as escadas da direita. Salve seu jogo. Vire para a esquerda da fonte ■ ande até a estátua de uma mulher. Coloque o Icons Crow na estátua. Volte para a fonte ■ pegue o Pendant. Não vai poder terminar o jogo sem o Pendant.

Você vai perceber que a fonte foi desligada. Passe pela fonte indo para a direita e pegue ■ High Listel. Agora vá para o outro lado da fonte e entre na pequena construção

1st Floor, Arbor

Há uma guilhotina no centro desta sala. Algo muito maligno habita esta sala. Pegue os Pistol Rounds no fundo da sala. Vá para a esquerda da guilhotina e desça as escadas.

Basement, Arbor

Há ainda mais sangue neste local. De repente Koudelka é acertada

por trás ■ desmaia. Algum tempo depois Koudelka acorda e se encontra amarrada na guilhotina com Ogden afiando seu machado. Do nada aparece sua esposa e mata seu marido ■ salva Koudelka (UFA!). Ouça a história de Bessy que depois vai se matar para se unir ■ seu marido morto.

Pegue ■ Rifle RD que está perto do corpo. Vá até o corpo de Bessy ■ pegue a Blue Key. Volte ao porão e pegue o Rifle Rounds no chão. Vá até ■ altar em cima ■ pegue a garrafa de sangue. Vá até ■ porta da direita, mas estará trancada e você não pode abri-■. Edward vai aparecer do outro lado da sala. Vocês marcam um encontro na Library. Cruzando ■ sala para ■ lado oposto há uma porta, vá por ela.

Basement 1st Floor, Underground Corridor

Passe por aqui ■ entre na porta no fundo. Se prepare para um chefe. Use ■ magia Tornado neste chefe, pois ele é muito forte.

Basement 1st Floor, Morsoleum

Aqui você vai lutar com Gug sozinho. Equipe Koudelka com Evil Horn, Air Badge e Brouch. Com estes itens vai acabar com ■ chefão com dois Tornados se estiverem no level 3.

Ele tem cerca de 5000 de HP. Quando ele morrer a água vai voltar a fluir e poderá salvar seu jogo. Saia pela porta à esquerda.

Basement 1st Floor, Corridor

Vá até a estátua na parede da esquerda. Dê a sua Bottle of Blood para a estátua. A estátua começará a tremer revelando uma passagem para você.

Basement 1st Floor, Altar of Darkness

Vá para a parede à sua frente e uma criatura vai falar com você. Esta criatura lhe dará 16 pistas diferentes, apenas deve falar com ela várias vezes para saber as pistas. Quando pegar todas estas pistas sala desta sala ■ volte ao corredor. Pegue ■ Roman Nuts no corredor e depois passe pela porta ao topo da tela.

Basement 1st Floor, Underground Corridor

Volte até a ponte de metal. Pegue as Pistol Rounds no chão. Suba as escadas do lado oposto e você sairá no Graveyard.

Graveyard

Ande tudo para a esquerda para encontrar a cova de St. Daniel. Reze aqui e pegue a Vigna Doll que está à esquerda de sua tumba. Quando se virar Roger Bacon aparecerá e abrirá ■ portão Triangular Gate.

Passe pelo portão ■ vá para a tumba de Charlotte. Ela está localizada na caverna cheia de pedras na entrada. Reze em frente desta tumba ■ isso impedirá uma batalha com Charlotte mais tarde. Volte para a Library onde vai encontrar seus dois companheiros.

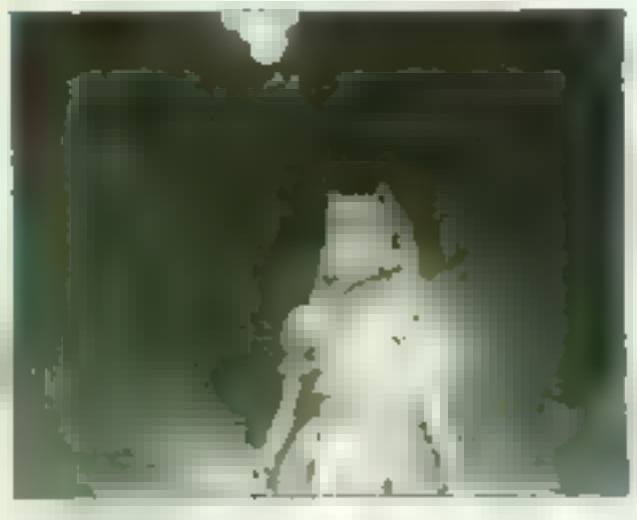
Parte 6 - Patrick e o documento Émigré

Patrick's Quarters

Agora a sua equipe está mais uma vez reunida. Volte para ■ escritório no segundo andar.

2nd Floor, Library Office

Vá até ■ baú que estava anteriormente trancado. Você pode abrir ■ baú ■ ler as cartas dentro. Agora volte para ■ área do Underground Dungeon. O melhor modo de voltar para ■ é indo pela sala onde o candelabro caiu em você. Salve ■ seu jogo no caminho.



Basement 1st Floor, Dungeon

Volte para onde viu o corpo de duas garotas. Dê para elas suas bonecas e elas lhe darão a Green Key. Entre na porta perto das garotas usando a Green Key e jogue a chave fora.

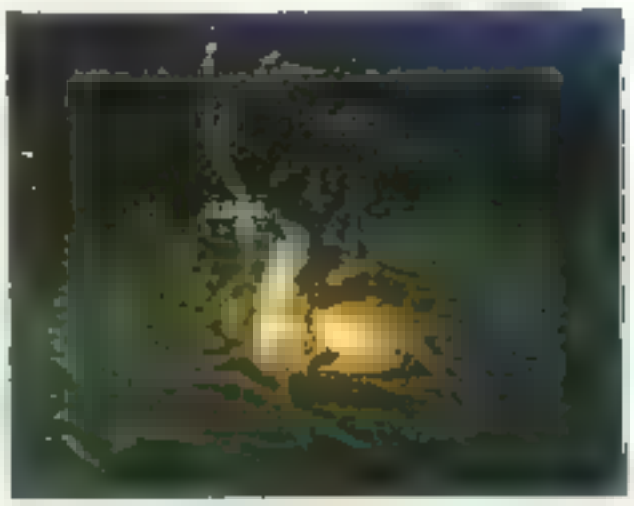
Basement 1st Floor, D. Stairs

Vá para a esquerda da sala e pegue o Potion. Vá pelas escadas para o próximo andar. Pegue mais uma potion aqui ■ passe pela pequena porta para ■ Charlotte's Cell.

Basement 1st Floor, Dungeon, Charlottes Cell

Passe pela mesa de jantar e se prepare para uma batalha difícil. A sala vai começar ■ vibrar e ■ mobília vai começar a atacar. Mas não é uma mobília comum, ela tem cerca de 400 HP. Use a magia Megalith nas estantes e a Geyser nas cadeiras.

Depois de vencer esta batalha um filme vai começar. Depois de falar com Charlotte vá até o centro da sala e pegue ■ Flare Brooch. Saia da sala pela porta no canto da sala.



Basement 1st Floor, D. Passage

Ande pela passagem ■ quando chegar nos corpos vá para a direita. Aqui vai poder pegar o Listel ■ Pistol Rounds. Suba até ■ porta e use a Blue Key nela. Quando passar por esta porta jogue ■ Blue Key fora.

1st Floor, Patrick's Quarters

Ignore as escadas ■ vá para a porta à esquerda. Pegue ■ Shotgun Shells pelo caminho. Entre na porta e vai sair na sala do gramofone.

1st Floor, Patrick's Quarters, Gramophone Room

Vá à esquerda do gramofone ■ coloque ■ disco nele. Pegue a Research Notes do vestiário. Depois de ler as notas vá para a porta no final da sala ■ entre por ela.

1st Floor, Patrick's Quarters, Portrait Room

Outra batalha com chefe se aproxima, vai ter que enfrentar Scapegoat. Faça com que Edward fique bem perto do chefe, enquanto James e Koudelka permaneçam longe. Koudelka e James devem usar ■ magia Flare.

Quando Edward receber muitos danos, James deve curá-lo. Este chefe tem cerca de 6000HP e quando

acabar com ele vai receber a Reflect Spell. Vá até a fonte de água e salve seu jogo. Quando estiver saindo da sala, Elaine vai aparecer e uma conversa vai começar. Quando o filme se acabar volte para a sala principal do Patrick's Quarters. Suba as escadas e entre na próxima sala usando a porta da esquerda no topo das escadas.

2nd Floor Study, Patrick's Quarters

Vá até as estantes na sua frente. Aqui vai encontrar um papiro com a figura de um dragão desenhada. Isso é uma pista para a passagem secreta da próxima sala. Cruze a sala e pegue os Shotgun Shells. Entre na próxima sala pela porta perto dos Shotgun Shells.

2nd Floor Laboratory, Patrick's Quarters

Explore as prateleiras do lado esquerdo da sala ■ pegue a Empty Bottle aqui. Vá para o fundo da sala ■ pegue o Patrick's Memo da mesa. Ande em volta da mesa ■ pegue os ■fle Rounds. Agora saia da sala por onde veio. Volte para as escadas da área principal do Patrick's Quarters.

1st Floor Staircase, Patrick's Quarters

Ande para a direita das escadas e suba mais algumas escadas até uma porta no topo.

2nd Floor Hallway, Patrick's Quarters

Vá até a porta do lado superior direito do corredor. Depois de passar pelo corredor para a esquerda examine a estátua na parede. Quando mover a estátua a luz se apagará e revelará uma porta escondida. Entre na próxima sala por esta porta. A porta escondida está do lado esquerdo da estátua.

2nd Floor Secret Library, Patrick's Quarters

Quando entrar na Secret Library, você vai encontrar Roger procurando algo em uma pilha de livros. Depois da conversa, volte para Acid Tank e encha a sua garrafa vazia com ácido.

1st Floor basement, Acid Tank

Vá até o tanque e encha a sua garrafa de ácido. Agora volte para a Secret Library novamente.

2nd Floor Secret Library, Patricks Quarters

Você vai encontrar Roger ainda fazendo as suas pesquisas. Depois da breve conversa saia do local ■ volte para Patrick's Laboratory.

2nd Floor Laboratory, Patrick's Quarters

Passe pela mesa e vá para ■ lareira nos fundos da sala. Quando chegar perto da lareira um alçapão vai se abrir. Desça pelas escadas dele. Você agora estará na passagem subterrânea em baixo de Patrick's Quarters.

1st Floor Passageway, Beneath Patrick's Quarters

Vá até ■ fundo da sala e pegue Panacea do chão. No canto direito inferior da sala ■ algumas escalas. Coloque ■ seu peso para 25 Kg. A porta irá apenas se abrir se colocar o peso certo. Vá pela porta que acaba de destrancar.

Parte 7 - Banindo o mal da Igreja Profana

1st Floor Ruins, Church Vestry

Você agora estará em Vestry Ruins. Pegue ■ Tinderbox, a Shotgun 6 e a Shotgun Shells do corpo. Depois de pegar estes itens, atravesse a ponte e saia pela porta da parede da esquerda.

1st Floor Altar, Church Vestry

Vá direto para o Altar. Pegue as Roman

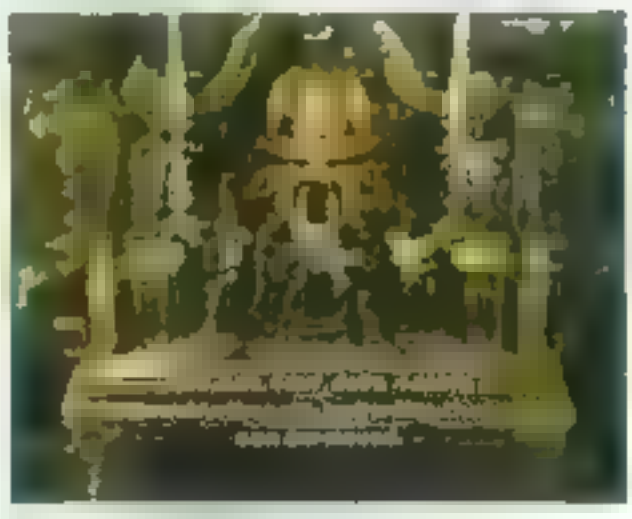
Nuts e Pistol Rounds das mesas. No Altar há 6 bonecas, quatro podem ser removidas. Aperte o botão X para mover as bonecas e elas fiquem de frente para a parte interna. Quando as quatro bonecas estiverem viradas para dentro uma porta vai se abrir. Vá pela porta que acaba de se abrir à esquerda.

1st Floor Pulpit Room, C. Vestry

Vá para o centro da tela e pegue a Shotgun Shells. Quando pegar o item vá para as enormes porta duplas.

1st Floor Hallway, Church Vestry

Vá pela porta da parede da direita. Vai estar agora no Confessional.



1st Floor Conventional, C. Vestry

Vá para o Altar que está nos fundos da sala. Suba no altar. Acenda as luzes do candelabro com a Tinderbox e vai encontrar o Lifedrinker. Pegue esta ótima espada e saia da sala por onde veio.

1st Floor Hallway, Church Vestry

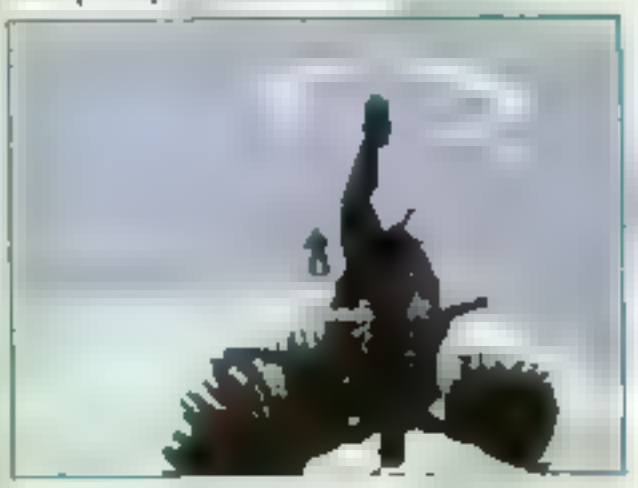
Vá até a porta da parede do topo. Antes de entrar lá, prepare seus personagens para uma batalha feroz. Aumente o máximo de level que puder com seus personagens pois este chefe é fogo!

Koudelka deve ter magia no level 3 e a taxa de INT, MND e PIE maior que 60. Edward deve estar com a Lifedrinker sword, ela dá a Edward uma

taxa de STR cerca de 80+. James deve ter magia no level 2 ■ taxa de MND, INT e PIE ao redor de 60. Tenha muitas Roman Nuts e Listel e Potion altos assim você pode curar rapidamente. Ataque-o com Lifedrinker de Edward e use a magia Geyser quando ele estiver parado.

1st Floor Chapel, Church Vestry

Vá até a fonte ■ ■ batalha vai começar. Coloque Edward na frente do grupo. James e Koudelka devem ficar atrás usando Geyser e curando Edward sempre que necessário.



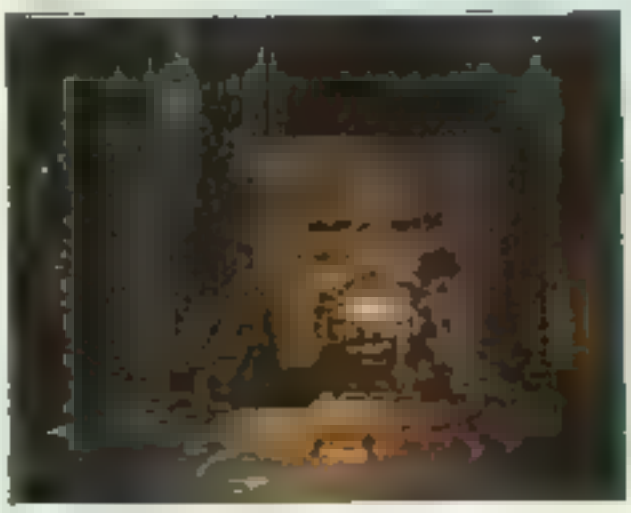
O truque é não atacá-lo quando ele estiver se movendo e usar este tempo para curar seu grupo. O Apostle tem uma energia de cerca de 9000HP Quando esta batalha terminar salve seu jogo, saia pela porta que entrou e vá para ■ Vestry Hallway.

1st Floor Hallway, Church Vestry

Vá para a esquerda quando deixar a capela. Um filme vai começar e parece que a porta do santuário ainda está trancada e você não vai poder passar por ela. James então tem a idéia de derrubar a porta com explosivos. Quando ■ filme acabar mude para ■ disco 4. Volte para o Patrick's Laboratory.

2nd Floor Laboratory, Patrick's Quarters

James vai querer ficar sozinho enquanto ele faz suas misturas. Edward ■ Koudelka resolvem beber enquanto



James trabalha. Depois de um pouco de conversa, James vai Ter terminado a sua mistura.

2nd Floor Study, Patrick's Quarters

Você agora recebe a escolha de ir enfrentar ■ Gargoyle e pegar a Sacnoth Blade ou poderá ir até as portas da capela para James derrubá-la. Se quiser enfrentar ■ Gargoyle, então você deve aumentar as habilidades mágicas de Koudelka.

Quando estiver pronto, vá enfrentar ■ Gargoyle, que é um dos demônios mais difíceis do mosteiro. Volte para o Inner grounds passando pelo Patrick's Quarters. Entre ■■ tgreja ■ o Gargoyle estará à sua espera.

1st Floor, Church Nave

Coloque Edward e James lado à lado na linha de frente enquanto Koudelka fica atrás atuando como curandeira. Armas físicas são inúteis contra este monstro. Faça com que Koudelka use a magia Geyser.

Você vai ter que ficar muito tempo usando ■ magia Geyser nele para acabar com ■ monstro. Enquanto você ataca, você sempre deve manter Koudelka ■ os outros com uma boa energia. Traga muitos itens de cura ■ não poupe nada.

Não deixe que ■ Gargoyle mate James ou Edward, pois desse modo ele rapidamente vai chegar perto de Koudelka. Esta será uma batalha bem árdua e se prepare para longos momentos de batalha intensa. O Gargoyle tem cerca de 10000 de HP. Use Reflect em seu grupo também, pois ■ Gargoyle além de ser muito poderoso ele pode também lançar magias.

Quando acabar com ele você vai poder pegar ■ Saconoth Blade que está perto do portão principal em uma estátua com uma espada na mão. Esta arma é muito poderosa ■ vai deixar o

jogo ainda mais fácil. Se você precisa de itens de cura essa é a sua última chance de pegá-los.

1st Floor Hallway, Church Vestry

James colocou nitroglicerina na porta e James vai explodir tudo com um tiro. Agora a porta está destruída e você vai poder entrar na igreja. Entre lá pela porta e assista o filme.

Ande para o topo da tela e suba as escadas até ■ topo. Aqui você vai encontrar um órgão mas antes de tocá-lo, olhe a Old Letter em seu inventário. Vá até o instrumento e verá runas marcadas nas teclas. Aperte as teclas na ordem Secret, Pain, People, Light.

Desça as escadas novamente e suba no altar que fica no centro da igreja. As notas do instrumento musical abriram uma porta secreta. Vá por esta nova porta.

1st Floor Underground, Cauldron, Chapel

Você finalmente encontra Patrick em decomposição. Patrick foi morto por seus próprios experimentos, você vai encontrá-lo no caldeirão.

Ele foi esmagado até ■ morte pelos galhos da árvore da vida (Tree of Life). Quando o filme acabar ande até o Cauldron. Jogue ■ Daniel's Arm no caldeirão.

Koudelka vai escapar com os outros enquanto James joga ■ lanterna na árvore o que a deixa em chamas.

Parte 8 - Salvando a alma de Elaine

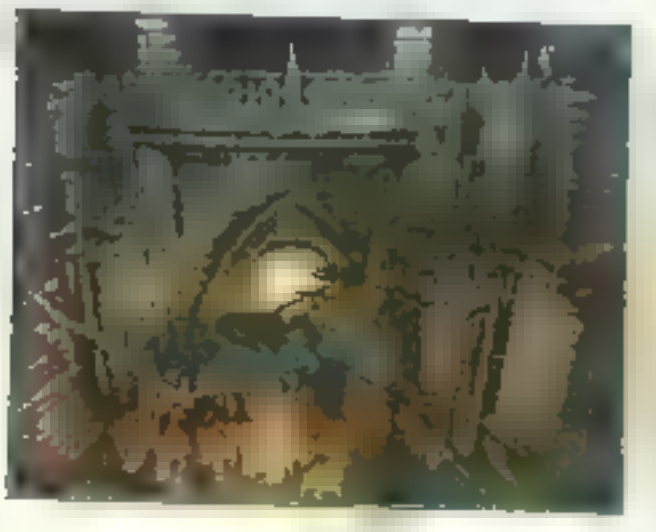
2nd Floor Wall, Outer Spire

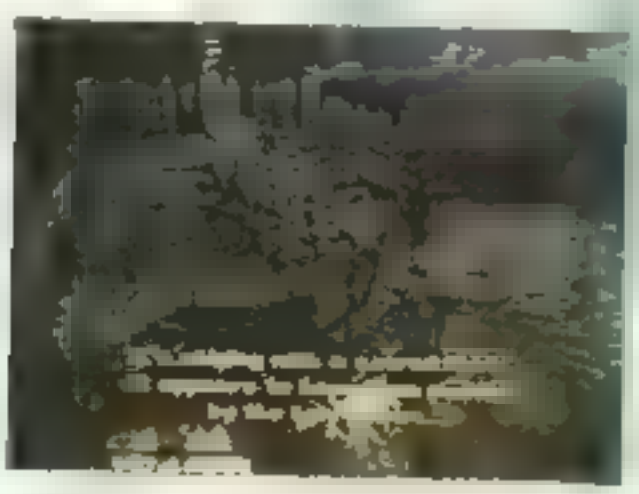
Suba as escadas à esquerda de Koudelka ■ vá para ■ segundo andar. Quando passar pelo segundo andar vai ser atacado pela árvore da vida. Use a magia Flare neles e armas baseadas em fogo.

Koudelka deve ficar atrás da equipe usando suas magias. Edward deve usar ■ Sholgun na árvore. Você com certeza não vai ter problemas com este chefe. Comparado com o Gargoyle isso não é nada. Depois de vencer esta batalha você vai receber o AGL Idol, use este item em Koudelka. Suba as escadas que levam para o terceiro andar. Pegue o Shotgun Shells e prossiga para o terceiro andar.

3rd Floor, Outer Spire

Quando chegar no terceiro andar, mais tentáculos irão atacá-lo. Use a mesma tática que usou nos anteriores. Eles têm cerca de 8000 de HP. Mas você vai acabar com eles rapidamente. Depois da batalha você vai receber o INT Idol, dê este para James. Você também vai receber ■ STR Idol, dê este para Edward. Continue subindo as escadas, desta vez para o quarto andar.





Quando for cruzar esta passagem há um Save Point escondido atrás de pequenas espirais verticais. Salve o jogo e continue subindo para o quarto andar se você tiver o Pendant. Se não tiver vai ter que lutar com o Black Cat para pegá-lo.

Você deverá ter o Pendant para vencer Elaine. Mas se não o tiver acabe com ■ Black Cat que está próximo do save. Quando estiver pronto suba mais um andar.

4th Floor, Outer Spire

Pule na pequena plataforma e ande no vidro à sua frente. Você vai ver uma flor de lótus grudada na árvore da vida. Koudelka então vai perceber que há algo dentro da planta.

A planta então vai mostrar o corpo deformado de Elaine que irá atacá-lo. Koudelka salva ■ dia com o Pendant e Elaine sai rastejando para o

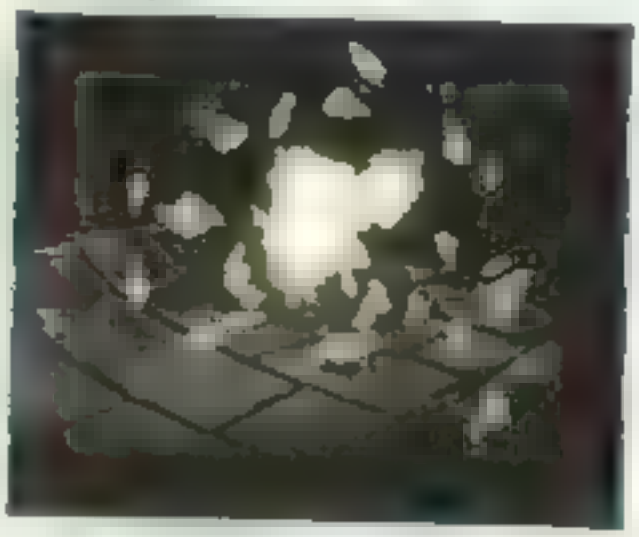
teto como uma aranha. Edward vai atirar nela e ela vai cair, mas ainda não estará morta. Elaine então segue o

grupo para ■ próximo andar. AVISO: Se não tiver ■ Pendant o jogo vai acabar aqui!

5th Floor, Spiral Stairs, Inner Spire

Depois do filme acabar ande em frente. Suba as escadas para o quinto andar. Logo que sair das escadas vai ser atacado por Elaine.

Elaine ataca primeiro com armas poderosas. Coloque Edward na frente usando a Evil Horn. Koudelka e James devem atacar Elaine com magias do fogo como a Flare.



Proteja a sua equipe com Reflect para que as magias de Elaine voltem para ela mesma. Ela tem cerca de 8000 de HP. Quando acabar com ela prossiga para o topo da espiral.

Recarregue seu HP e MP pois há mais uma batalha ainda.

6th Floor, Spiral Stairs, Inner Spire

Quando chegar no topo das

escadas Elaine vai atacá-lo novamente. Na batalha você deve usar as magias Geyser e Megalith.

Todos os outros aspectos desta batalha são os mesmos. Elaine tem cerca de 8000 de HP como antes. Use a magia Reflect para prevenir ataques mágicos.

Equipe Edward com a Life drinker e acabe com esta malvada!! Vá para o topo da torre ■ se prepare para morrer ou viver!

7th Floor, Spiral Stairs, Inner Spire

Quando você chegar no topo, vai presenciar o sol nascer. Infelizmente nada acabou ainda. Elaine se transformou em uma terrível aranha mutante.

Enquanto Elaine grita, a espiral explode mandando fragmentos para todos os lugares. Agora a batalha final vai começar.

Elaine ■ muito mais poderosa agora do que antes. Use Reflect em todo o seu grupo. Equipe Edward com a Lifedrinker. Coloque Edward na frente do grupo para impedir que Koudelka seja atacada.

Elaine tem cerca de 10000 de HP. Ela irá se curar algumas vezes. Use Megalith nela para maiores danos e não pare de atacá-la nenhum minuto. Quando você acabar com ela, ■ jogo finalmente estará acabado e ■ espírito de Elaine vai poder descansar.

O final

1ª de Novembro de 1898 (Terça-feira). Nementon Abbey. Aberyswyth, Gales.

O corpo grotesco de Elaine

explode com a magia Megalith que Koudelka usa. Elaine tenta falar desesperadamente algumas palavras mas acaba caindo morta no mosteiro. O espírito de Elaine está finalmente livre e ■ mosteiro está em ruínas. Koudelka e sua equipe finalmente limparam o mosteiro de todo ■ mal que ■ habitava.

A voz em prantos que chamava Koudelka para o mosteiro está finalmente livre .

James se senta para ver o sol nascer e percebe que não ganhou nada além de memórias. James se esqueceu por que ele foi mandado para o mosteiro e não conseguiu uma cópia do documento Émigré para ■ Papado.

O documento mistico está ago- ■ queimando junto com o resto do santuário, então ■ Vaticano não vai mais poder trazer humanos de volta da mor- ■ para construir novas civilizações, graças a Deus.

Roger Bacon no entanto nunca mais viu algo tão excitante como isso por 600 anos.

KOUDELKA DICAS

Se familiarize com as magias do jogo.
Utilize ■ mapa para ver onde se localizam os itens do mosteiro.
Se familiarize com os inimigos do local.
Conheça as armas e os inimigos que elas são mais fortes.
Se achar que não pode vencer uma batalha fuja.
Aumente as forças dos personagens, e escolha muito bem as magias que vai melhorar.
O mosteiro é escuro, então é um pouco difícil localizar os itens pelo chão. Olhe os gestos de Koudelka, ela indica as áreas que contém itens.
Coloque os personagens usuários de magia na fileira de trás.
Você pode restaurar completamente seu HP ■ MP nos saves. Os saves temporários não entanto não fazem isso.
Olhe os itens de uma sala ■ examine-os para descobrir mais pistas.
Os personagens inconscientes podem ser acordados usando Whisky e Roman Nuts.
Traga ■ maior número de magias de Koudelka para ■ level 3 ■ mais rápido possível.

Usando os AP de Bônus para melhorar seus personagens

Use os AP de bônus para aumentar seus melhores atributos. Especialize seus personagens para melhores resultados. A cada vez que vencer uma batalha seus personagens vão receber 4 pontos para dividir. Dê sempre 1 ponto para o AGL todas as vezes pois isso deixa seus personagens mais rápidos e é bom para todos. A INT ■ MND de Koudelka devem ser aumentados para ela usar magias poderosas.
Aumente a STR, VIT e DEX de Edward pois assim ele ficará muito mais poderoso.
James é o personagem mais flexível. Um guerreiro poderoso e um bom usuário de magias, então você decide no que vai especializá-lo.
Abaixo está uma lista de atributos. suas abreviações e para que servem:

STR (Força): Aumenta ■ poder de seus ataques físicos.

VIT (Vitalidade): Aumenta a sua energia de vida (HP).

DEX (Destreza): Determina ■ mira do personagem e a agilidade para se esquivar de um golpe.

AGL (Agilidade): Indica o número de turnos que ■ personagem tem em uma batalha. Também o deixa mais rápido.

INT (Inteligência): Aumenta a força das magias. Isso fará com que suas magias fiquem mais poderosas.

PIE (Piet): Este atributo determina o seu máximo de MP e a sua defesa contra as magias.

MND (Mente): Melhora a mira de seus personagens.

LUC (Sorte): Influencia os encontros com inimigos, chances de acertar, eficiência da defesa, probabilidade de escapar de uma luta e etc.

Códigos para Game Shark

Códigos para Koudelka

Hit Points infinitos	801D13C8 270F
Max Hit Points	801D13CA 270F
Magic Points infinitos	801D13D8 270F
Max Magic Points	801D13DA 270F
Max Experience Level	801D1504 E0FF
	801D1506 05F5
Max STR	301D13DC 0063
Max VIT	301D13DD 0063
Max DEX	301D13DE 0063
Max AGL	301D13DF 0063
Max INT	301D13E0 0063
Max PIE	301D13E1 0063
Max MND	301D13E2 0063
Max LUC	301D13E3 0063

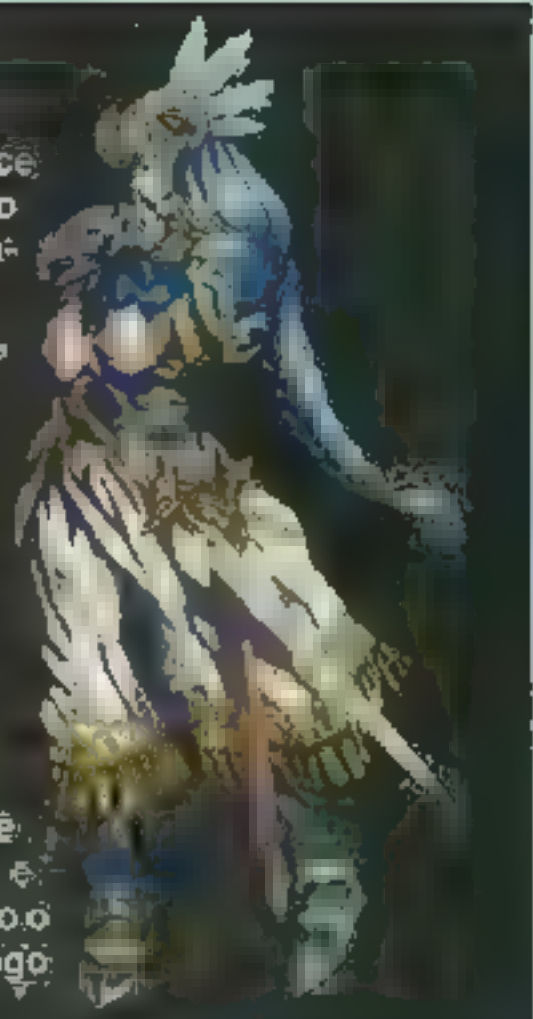
Códigos para Edward

Hit Points infinitos	801CF9D0 270F
Max Hit Points	801CF9D2 270F
Magic Points infinitos	801CF9E0 270F
Max Magic Points	801CF9E2 270F
Max Experience Level	801CFB0C E0FF
	801CFB0E 05F5
Max STR	301CF9E4 0063
Max VIT	301CF9E5 0063
Max DEX	301CF9E6 0063
Max AGL	301CF9E7 0063
Max INT	301CF9E8 0063
Max PIE	301CF9E9 0063
Max MND	301CF9EA 0063
Max LUC	301CF9EB 0063

Códigos para James

Hit Points infinitos	801CDFD8 270F
Max Hit Points	801CDFDA 270F
Magic Points infinitos	801CDFE8 270F
Max Magic Points	801CDFEA 270F
Max Experience Level	801CE114 E0FF
	801CE116 05F5
Max STR	301CDFEC 0063
Max VIT	301CDFED 0063
Max DEX	301CDFEE 0063
Max AGL	301CDFEF 0063
Max INT	301CDFF0 0063
Max PIE	301CDFF1 0063
Max MND	301CDFF2 0063
Max LUC	301CDFF3 0063

VALKYRIE PROFILE



Valkyrie Profile é um RPG bem diferente dos demais, sendo assim você vai demorar um pouco para se acostumar com o jogo. Ele pode ser classificado como RPG, mas ele também pode ser classificado em outros gêneros. Há claramente um gênero de ação/aventura neste jogo.

Cada capítulo é dividido em períodos de tempo. Quando o tempo acaba, o capítulo também chega ao fim. Você pode fazer o que quiser no seu tempo. Lutar, visitar cidades, visitar cavernas ou apenas dormir o dia todo. O fato é que Valkyrie Profile deixa o jogador fazer o que quiser. Você vai ser recrutado para um tipo de missão para dar continuidade à trama do jogo. Lenneth Valkyrie está recrutando pessoas para o exército de Aesir. Se quiser ter sucesso deverá seguir as ordens, mas ninguém irá obrigá-lo a nada.

Liberdade talvez seja o tema do jogo. Enquanto estiver em labirintos e calabouços sempre terá que usar a sua cabeça em situações difíceis. Há muita ação neste jogo também, especialmente quando for atirar os cristais. Mas ao mesmo tempo que há muita ação neste jogo, ele ainda fica lado-a-lado com elementos de RPG como muitas armas, magias e monstros. Deste guia você pode esperar muitas coisas. Há análises detalhadas de personagens, armas, e magias assim como um guia específico para chegar nos três finais do jogo. Todo o guia é baseado na dificuldade Normal. Com isso dito sê prepare para um jogo emocionante.

Noções Básicas

Valkyrie Profile não é o tipo de jogo no qual você pode simplesmente começar e saber exatamente o que esta acontecendo. Algumas sugestões sobre os elementos básicos podem se estender bastante. Então, antes de você começar, aqui vão algumas dicas para você ter sucesso em Valkyrie Profile.

•Seleção de Armas: O uso de armas obviamente é extremamente importante. Há muitas espadas que são mais eficientes que outras contra certos inimigos. O mesmo aplica-se a outros tipos de armas como lanças e arcos. Dragões podem ser destruídos em um único turno se você estiver usando a Dragon Slayer. O mesmo é válido para as bestas, como a Chimera, com a Beast Slayer. Use a opção extra de informação no menu de armas para descobrir mais sobre o seu arsenal. Muitas destas armas são frágeis e sujeitas a quebra. Então apenas utilize sua Dragon Slayer e outras armas quando necessário.

•Seleção de Skill: Como mencionado na seção de Itens e Skills desta estratégia, as Skills de seus Einherjar podem ajudar a ganhar batalhas que parecem impossíveis. Quando você obtém uma Skill enquanto explora as localidades, não se esqueça de usá-la para que todo o seu grupo aprenda-a. Então, configure-a em seus personagens. Não ignore a porção de Skills do menu de jogo. Guts e Auto Item são duas peças chaves para o sucesso em Valkyrie Profile.

•Cristais: Quando você aperta o botão quadrado (padrão), Valkyrie atira um cristal. Estes cristais podem ser usados de diversas maneiras. Atire-os perto de uma parede para criar uma escada. Conforme você pula para cima, atire-os constantemente para que você possa escalar uma parede íngreme. Os cristais podem ainda ser atirados para baixo para criar uma plataforma, de forma que você possa pular de praticamente qualquer lugar. Dois tiros vão criar um cristal maior e um terceiro causará uma explosão. Esta explosão deixa para trás uma nuvem de pó de cristal. No centro desta poeira está o "Degrau Flutuante". Este degrau pode ser usado para alcançar alguns lugares de difícil acesso. Em algumas situações, você terá que atirar cristais para cima. O terceiro tiro fará o grande cristal explodir e, conforme o degrau flutuante vai descendo lentamente, você pode pular nele para alcançar uma plataforma mais alta. Pratique para dominar estas técnicas.

•Purify Weird Soul: Este movimento torna-se disponível quando a barra de ataque especial, no canto inferior esquerdo da tela, chega a 100. Quando a tela de Purify Weird Soul aparece, você tem alguns segundos para escolher qual membro do seu grupo usará seu ataque especial. Você pode escolher somente um personagem que tenha contribuído para elevar a barra a 100. Conforme o game avança, esta será a sua oportunidade para utilizar as grandes magias dos feiticeiros. Algumas armas podem ter mais ataques por turno que outras, e isso pode ser importante para encher a barra. Mantenha seus olhos na barra, isso pode ser crucial.

•Concentration: Esta Skill é a sua maneira de localizar a próxima área a ser visitada. Basta apertar o botão start na tela de mapa para ativar o processo de concentração de Valkyrie. A Skill Concentration gasta dois períodos de tempo por uso. É possível se concentrar mais de uma vez. Isto é, se você se concentrou e veio Cave of Oblivion, você não é obrigado a seguir para lá. Apenas concentre-se novamente para descobrir o próximo objetivo.

•Cave of Oblivion: Esta é uma adição interessante em Valkyrie Profile. A Cave of Oblivion não tem importância nenhuma no enredo principal do jogo. Você pode ir para lá ou então dispensá-la. Esta caverna tem quatro esquemas básicos e cada um deles aparece duas vezes no jogo. Existem algumas vantagens em visitá-la a cada Capítulo. Com freqüência, você pode conseguir alguns tesouros valiosos.

Contudo, algumas versões da caverna não possuem nenhum tesouro. Ainda assim, você pode batalhar contra alguns monstros para ganhar experiência. Em alguns Capítulos você pode até mesmo não ter tempo para visitar a Cave of Oblivion. O Capítulo 4, por exemplo, é tão corrido que você dificilmente terá tempo para respirar. Outros Capítulos dão tempo de sobra. Quando você tiver oportunidade, visite a caverna. Seja por experiência ou tesouros, você não vai se arrepender.

•**Transmutation**: Esta opção no menu de jogo pode levar algum tempo para ser compreendida. O processo de transmutação de objetos usa-se de Materialize Points para transformar o item em algo completamente diferente. Isso é extremamente útil. Por exemplo, você pode transmutar objetos encontrados frequentemente como Foxglove em uma Union Plume. Desta maneira, você estará conseguindo uma Union Plume por 5MP ao invés de 100MP no menu Divine Item. A transmutação fica ainda mais poderosa no Capítulo 4. Não deixe de pegar o artefato Fairy Bottle na Black Dream Tower. Então, em Tower of Lezard Valeth, você pode pegar a Creation Gem. Esta pedra preciosa permitirá o segundo nível de transmulação. Apenas equipe-a em Valkyrie para fazê-la funcionar. Agora, você pode transmutar a Fairy Bottle em um Orihalcon. Então, transmute o Orihalcon em Creation Jewel. Equipe a nova Creation Jewel e você poderá alcançar o mais alto nível de transmutação. Nas últimas partes do jogo, as gems e cristais são uma grande maneira de derrotar os inimigos. Você pode comprar itens comuns como Shisen-to e transmulá-los em Ice Crystals. Esta é uma maneira fácil de conseguir ataques poderosos. Acima de tudo, teste as combinações. A transmutação pode gerar alguns resultados preciosos.

•**Divine Item:** Este é o método que você usa para "comprar" armas, armaduras, itens e outros artefatos. A cada Capítulo, Freya irá recompensá-lo com uma certa quantidade de Materialize Points. Estes pontos são usados para adquirir os materiais do Divine Item. Além disso, no início de cada Capítulo, visite o menu Divine Item para ver que novos equipamentos estão disponíveis. Você pode converter velhos itens em Materialize Points para poder comprar coisas novas. Aqui é onde você pode fazer o seu estoque de necessidades, como Elixires, e atualizar-se com as mais novas armas e armaduras.

Sacred Phase

O sistema Sacred Phase é uma parte importante de Valkyrie Profile. Conforme termina cada Capítulo, você automaticamente entra na Sacred Phase.

Este sistema de avaliação é conduzido por Freya. Ela vai mantê-lo atualizado quanto ao sucesso ou dificuldades do Exército de Aesir.

Tabelas detalhadas ilustrarão as forças de Aesir e Vanir. Esta tabela é diretamente relacionada à pessoa que você envia para Asgard. Se você mandar dois Einherjar durante um capítulo, a força de Aesir irá aumentar. Envie nenhum e ela vai diminuir. Não se preocupe muito quanto às forças dos Exércitos no início. O Exército de Aesir fará melhor conforme a continuidade do jogo.

A segunda parte da Sacred Phase concentra-se no Einherjar que você já transferiu. Você pode selecionar cada personagem de uma lista e ver como eles estão se saindo desde que ingressaram em Aesir. Se você enviar um Einherjar antes dele estar preparado, é muito provável que ele será morto ao chegar em Asgard. Tente certificar-se de que cada transferência atenda aos requerimentos mínimos de Freya. Não se esqueça de manipular as partes de Traits e Learn da seção Skills no menu de jogo. Aqui é onde você pode ajustar cada Einherjar para suprir as necessidades do Exército de Aesir. O seu sucesso aqui será transferido para a próxima seção da avaliação de Freya.

A terceira e última parte da Sacred Phase é a sua avaliação pessoal e requerimentos para as transferência para o próximo Capítulo.

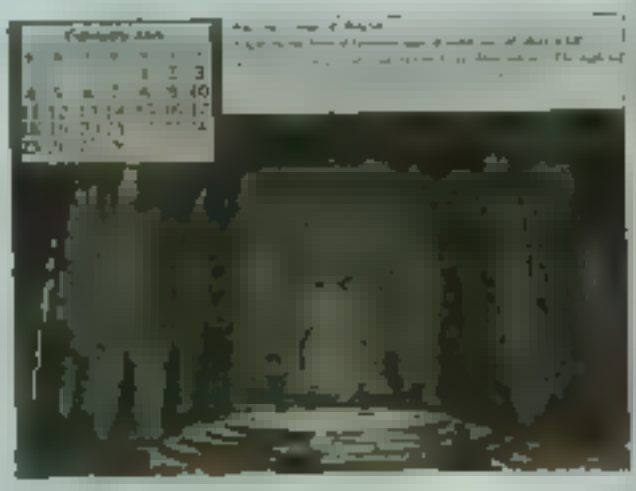
A opinião de Freya sobre o seu trabalho é vital para a quantidade de Materialize Points e Artefatos que você receberá. Por exemplo, quando Freya diz "You are doing fairly well" (Você está indo muito bem), isso obviamente é melhor que "I am bitterly disppointed in you" (Eu estou amargamente desapontada com você). O que você pode não saber é que esta afirmação, seja ela qual for, é um reflexo de seus Evaluation Points. O número de Materialize Points que você recebe é muito importante. Estes pontos permitem que você "compre" no menu Divine Item. Quanto mais, melhor. Juntamente com o comentário de Freya, está uma mensagem do Lorde Odin.

Se Odin estiver feliz , você receberá mais Artefatos. Esta é uma boa maneira de recuperar alguns dos tesouros que você deve oferecer no final de cada dungeon. Os Artefatos são alguns dos melhores itens e armas do jogo.

Lembre-se, tudo isso depende da sua aptidão para transferir heróis. Com o final da Sacred Phase, Freya vai detalhar os requerimentos para a próxima transferência de Einherjar. Tome nota se você precisar. O desempenho nas Sacred Phases refletirá no seu sucesso geral em Valkyrie Profile.

Itens e Skills

Valkyrie Profile difere dos outros RPGs de várias maneiras. Algumas coisas, como os variados itens, são basicamente similares a outros jogos do gênero. Porém, certos elementos, como o vasto acervo de skills que pode ser apreendidas por seu grupo, são realmente exclusivos. Para maiores informações acerca de qualquer item, arma ou demais apetrechos, basta apertar o botão triângulo no menu apropriado.

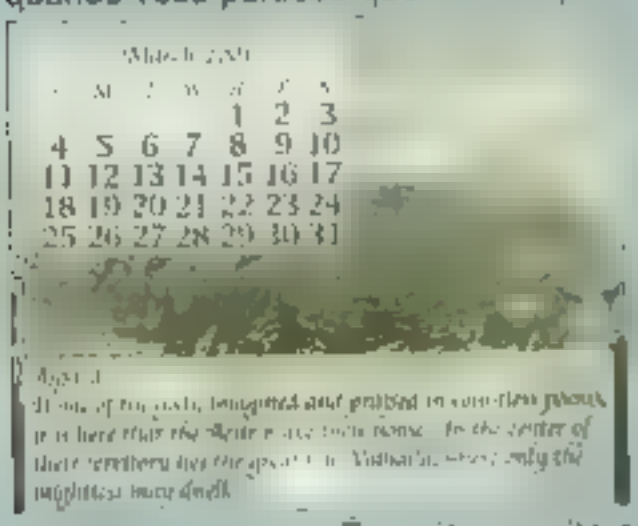


Items

•Banish: Este é o típico item utilizado para curar as diversas anomalias que Valkyrie e os Einherjar podem contrair durante as batalhas. Banish é efetivo contra Poison, Faint, Freeze e Paralyze. Ele não cura, porém, os efeitos dos status Stoned ou Cursed.

•Charge Break: Este é um item essencial. Ele é realmente útil apenas para feiticeiros. O Charge Break, quando usado, diminui certa percentagem do DME do usuário em troca de uma imediata redução de seu Charge Turn para zero. Muitos personagens de habilidades mágicas necessitam esperar vários turnos antes de atacar novamente. O Charge Break anula esta espera.

•Combo Potion: A barra de ataque especial é extremamente importante ao lutar contra alguns dos inimigos mais poderosos. A Combo Potion aumenta esta barra em 1 pontos, mas isso só dura dois turnos. Este recurso pode ser muito útil quando você percebe que faltam apenas alguns pontos para encher a barra.



•Elixir: Esta é a poção básica de cura do game. Ela restaura 50% do DME máximo do usuário. Elixires são bem baratos e é uma boa idéia manter-se bem estocado deles.

•Lucid Potion: Esta poção torna o usuário invisível. Sob os efeitos deste item, nenhum inimigo poderá almejar ou atacar efetivamente o usuário. A poção dura cinco turnos, mas será automaticamente anulada se o usuário tentar atacar um inimigo.

•Noble Banish: Esta é uma versão mais poderosa da básica poção Banish. Ela é muito mais cara, mas pode ainda curar os status Stoned e Cursed. Isso além das outras anomalias como Freeze, Poison, etc.

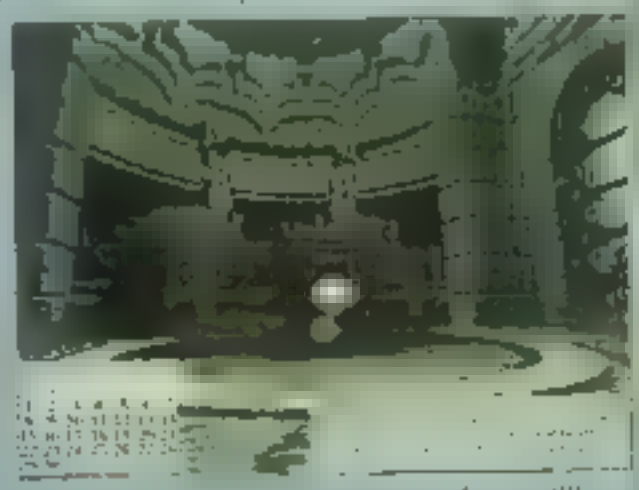
•Noble Elixir: Uma poção realmente necessária, especialmente nos últimos estágios do game. Um único Noble Elixir restaura 99% do DME máximo de todos os membros do grupo. É um item muito caro, mas é bom ter pelo menos uns dois ou três em seu inventário.

•Prime Banish: Este item é um passo adiante do Banish e um atrás do Noble Banish. O Prime Banish cura apenas os status Stoned e Cursed. Qualquer outro status mantém-se inalterado.

•Prime Elixir: Este situa-se entre o Elixir e o Noble Elixir, atingindo o mesmo efeito deste último, mas em um único personagem, ao invés do grupo inteiro. Novamente, o resultado é a restauração de 99% do DME máximo do usuário.

•Secure Potion: Muitos personagens podem desfalecer durante as batalhas. Esta não é uma condição muito grave, já que eles acordam ao serem atacados ou, geralmente, após um turno. Contudo, alguns Einherjar podem ser mais propensos a desfalecer do que outros. Se este for o caso, você pode querer carregar algumas Secure Potions, que evitam que o usuário desfaleça por dois turnos.

•Union Plume: Este é outro dos itens fundamentais ao game. Ele funciona exatamente como muitos outros itens em uma porção de games do gênero. Uma Union Plume faz um personagem retornar à vida com uma pequena parte de seu DME restaurado. É uma boa idéia usar um Elixir em seqüência a uma Union Plume.



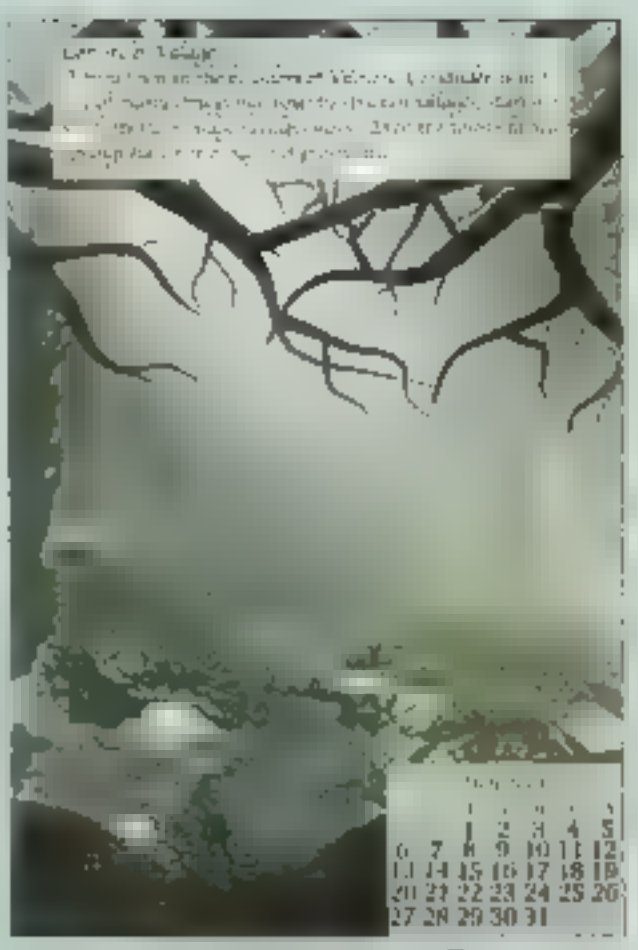
Skills

Skills são adições interessantes aos jogos do gênero RPG. Quando aprendidas, as Skills de Valkyrie Profile permitem que os membros de seu grupo realizem ações específicas sem a necessidade de comandos. Isso poderá tornar os seus ataques mais efetivos, salvando tempo e deixando seus turnos para questões ofensivas. As Skills são aprendidas quando você encontra um item e usa-o no menu. Todos os personagens podem utilizar a Skill após seu aprendizado.

•First Aid: Esta Skill padrão acompanha cada Einherjar que você recruta. Ao ser aprendida e equipada, esta Skill vai restaurar automaticamente o DME de outros membros do grupo conforme necessário. Conforme sobe o nível de Skill do usuário, a quantidade de DME restaurado e a freqüência de uso aumentam. Esta é uma Skill valiosa e deve ser equipada em todos os membros.

•Auto Item: Esta Skill é encontrada pela primeira vez na Sacred Phase do Capítulo 3-4. Quando você usá-la, nunca mais lutará sem ela. Normalmente, se alguém do seu grupo necessita de um Elixir, você tem que gastar o turno de alguém para

usar ■ item. Com a Skill Auto Item, os itens necessários serão usados automaticamente. Você pode ajustar a prioridade de cada item apertando ■ botão quadrado no menu.



•**Throw:** Esta Skill permite que ■ usuário desfira um raio momentos antes de atacar. Isso geralmente ■ útil para baixar a defesa do inimigo conforme você ataca. Este hit extra também vai contar na barra de ataque especial. Este fato sozinho torna esta uma Skill de suma importância.

•**Cure Condition:** Esta é outra Skill básica. Você encontrará seu item pela primeira vez em Nelhov Swamps. Cure Condition permite que um membro do grupo evite o item Banish. Quando alguém está afetado por um status negativo, esta Skill automaticamente tenta curá-lo. A eletividade aumenta conforme o nível de Skill.

•**Guts:** Esta Skill ■ imprescindível nos últimos momentos do game. Ela pode ser encontrada em Gorhla Cult H.O. Guts fará com que os membros do grupo revivam automaticamente quando derrotados. Isso o livra da tarefa de ter que gastar um turno para usar uma Union Plume. A chance de reviver aumenta conforme cresce ■ nível de Skill. Não perca esta!

•**Concentration:** Esperar pelo medidor Charge Turn chegar ■ zero às vezes parece uma eternidade. Quando um feiticeiro usa uma grande magia então, isso demora ainda mais. Concentration gasta um pouco do DME do feiticeiro para reduzir ■ Charge Turn ao nível de um ataque normal.

•**Slanting Rain:** Esta Skill atacará os inimigos com uma chuva de flechas do céu. Infelizmente, quando esta Skill é usada, ela desativa os ataques em combo do usuário. Para utilizar Slanting Rain, você precisa apertar para ■ esquerda ■ ■ botão de ataque do personagem. Pegue esta Skill em Oddrock Caves.

•**Wait Reaction:** Esta ■ uma Skill legal. Ela dá ■ cada usuário um companheiro para atacar enquanto espera pelo Charge Turn chegar ■ zero. Ela tem efeitos similares à Skill Throw. O ataque do companheiro não pode ser bloqueado e o poder aumenta conforme ■ nível de Skill.

Magias ■ Armas

Estas magias podem ser aprendidas ■ utilizadas por qualquer Einherjar com o status de feiticeiro (a) (sorcerer/sorceress).

•**Dark Savior:** Esta é uma magia de nível médio que invoca um espírito empunhando uma espada para atacar um único inimigo. Ela é particularmente eletiva contra criaturas vulneráveis a ataques do tipo Dark.

•**Dragon Bolt:** Esta é uma "Grande Magia" utilizada por um feiticeiro quando a barra de ataque especial chega a 100. Ela não pode ser realizada de nenhuma outra maneira. Ela é uma magia poderosa que invoca um dragão morto ■ muito tempo para desferir uma série de ataques baseados no elemento Lightning.

•**Fire Storm:** Uma magia elemental que afeta todos os membros do grupo inimigo. Conforme ■ game progride, ela se torna menos efetiva. Ainda assim, você poderá encontrar certos oponentes vulneráveis ao elemento Fire.

•**Frigid Damsel:** Esta é outra magia elemental. Um espírito feminino é invocado para atacar um único inimigo três vezes com ataques baseados no elemento Ice.

•**Guard Reinforce:** Uma magia do tipo manutenção que essencialmente ajuda dos membros do seu grupo. Ela aumenta a defesa de cada herói. Isso pode ser muito útil ao lutar com alguns dos inimigos mais poderosos.

•**Heal:** Uma magia óbvia, mas indispensável. Em caso de emergência, o Heal deve ser um complemento na lista de magias de seu feiticeiro. Esta magia pode acabar se tornando desnecessária. Ao ter o seu grupo com as habilidades Auto-Item e First Aid aprendidas e equipadas, o Heal é obsoleto.

•**Invoke Feather:** Esta é outra magia que pode se tornar inútil quando a habilidade Auto-Item é aprendida. Invoke Feather faz a mesma coisa que uma Union Plume. Ela vai reviver um membro derrotado do grupo.

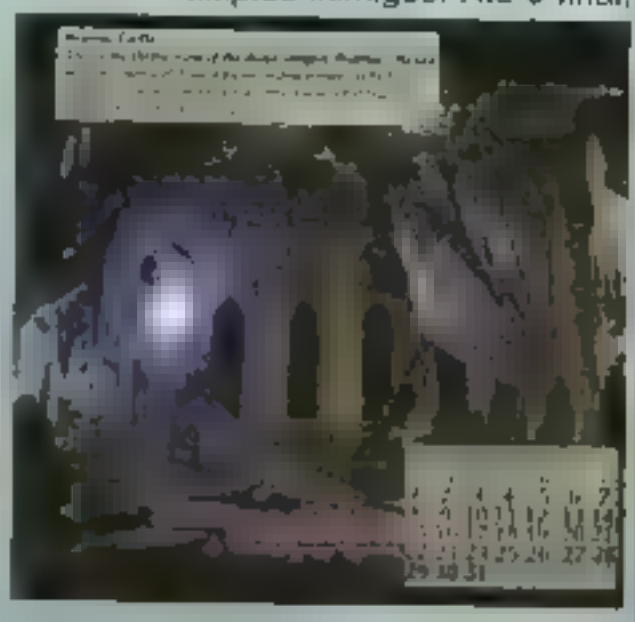
•**Mystic Cross:** Um ataque baseado no elemento Holy contra múltiplos inimigos, Mystic Cross é uma magia poderosa. Ela envia três ou quatro cruzes por inimigo que podem, cada uma, tirar cerca de 5000 de energia. Não se esqueça de pegar esta magia quando tiver a chance.

•Poison Blow: Esta magia vai atacar um inimigo de cada vez, mas ela é bastante poderosa, não apenas causando de 6 a 10 mil pontos de dano, como também deixando alguns inimigos envenenados. Esta magia está aprisionada no Poison Crystal, de maneira que os Einherjar sem poderes mágicos também possam utilizá-la.

•Prismatic Missile: Este feixe de mísseis com as cores do arco-íris pode infligir grande dano. O feiticeiro que desferir esta magia irá invocar o poder da luz para atacar um único inimigo. Esta magia de alto nível também será utilizada por muitos dos últimos magos e feiticeiros que você vai encarar.

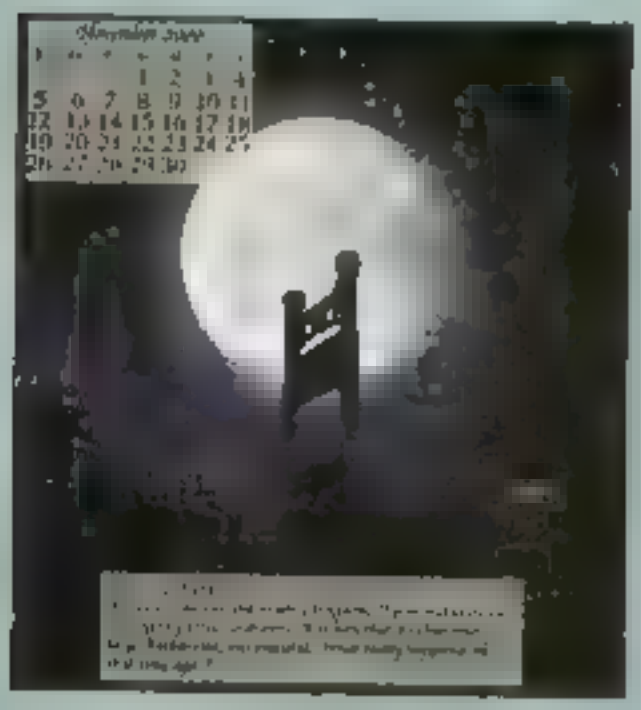
•Sap Power: Que magia valiosa! Você não pode imaginar, mas a Sap Power pode ajudar você a derrotar alguns dos mais difíceis oponentes do game. É necessário utilizar esta magia repetidamente, mas ela pode acabar reduzindo os ataque de um inimigo para 1 ponto de dano.

•Shadow Servant: Outra magia que invoca um guerreiro sombrio para lutar, Shadow Servant é uma magia efetiva para utilizar contra múltiplos inimigos. Até o final, esta magia será uma das suas favoritas para atacar um grande grupo de oponentes.



Armas

Valkyrie Profile está cheio de armas poderosas e interessantes. Além destes vários artefatos físicos de guerra estão algumas magias incríveis. Então quais são as melhores? E onde você pode conseguí-las? Confira a seguir a resposta para ambas as perguntas. A lista seguinte pode ser muito útil em sua viagem por Midgard enquanto Valkyrie recruta heróis para uma batalha devastadora.



•Beast Slayer: Esta espada é indispensável. Você encontrará muitos chefes ou subchefes vulneráveis a armas do tipo Beast. Procure por ela em Arkdain Ruins, você não vai se arrepender. Não se esqueça de equipar esta espada contra chimeras.

•Dragon Slayer: Outra espada essencial. Esta arma é mortal quando usada contra inimigos do tipo dragão. Todos os Dragon-Tooth Warriors, Dragon Zombies, Dragon Servants e outros são vulneráveis a Dragon Slayer. Mas tome bastante cuidado, pois esta arma é frágil e não deve ser utilizada em batalhas comuns. Se ela quebrar, você pode estar com grandes problemas.

•Icicle Sword: Esta arma é um produto de transmutação. O Book of Everlasting Life, um item encontrado no início do jogo, pode ser transmutado usando a Creation Jewel, gerando a Icicle Sword. Esta espada tem um Attack Value impressionante de 1200. Ela ainda tem uma chance de congelar os inimigos atingidos por sua lâmina.

•Brutish-Edge: A espada de duas mãos Brutish-Edge fica disponível através do Divine Item após o Capítulo 6. Seu poderoso Attack Value de 1600 faz dela uma ótima opção para equipar seus guerreiros. Se ela quebrar, é razoavelmente barato substituí-la.

•Scarlet Lotus Sword: Um dos primeiros artefatos encontrados em Dragoncastle Caverns, a Scarlet Lotus Sword é uma katana. Isso a torna uma arma perfeita para Jun ou outros usuários de katana nos primeiros momentos do jogo. Parte de sua eficiência está na sua durabilidade – a outra parte: o poder do fogo contido em sua lâmina.

•Great Spear "Dinosaur": Esta lança está localizada no Palace of the Dragon no Capítulo 8. Apesar de não ser obtida até os momentos finais do jogo, pode compensar se você usar um personagem que equipe lanças na batalha final. Ela tem um Attack Value incrível de 3000. Este valor sobe ainda mais quando utilizada contra inimigos do tipo dragão.

•Berserker Bow: Este arco tornou-se famoso quando utilizado para matar um Berserker em um único disparo. O Berserker Bow tem um Attack Value de 2400. Isso o torna uma das mais poderosas armas na categoria dos arcos.

•Ether Scepter: Este é um passo à frente do básico Element Scepter. Esta arma permite que feiticeiros usem grandes magias quando o skill level permitir. Ele tem um ótimo Attack Value de 1600. Infelizmente, esta arma tem uma tendência a quebrar. Mantenha os olhos abertos para baús. Entre os Capítulos 4 e 7, muitos Ether Scepters podem ser encontrados.

•Unicorn's Horn: A Unicorn Horn pode ser encontrado no Brahm's Castle. A essa altura, ele pode parecer inútil. Contudo, quando você consegue a Creation Jewel, ele pode ser Transmutado na Unicorn's Horn. Esta é uma arma tipo cetro utilizada por feiticeiros. Ela permite que magias realmente impressionantes e poderosas possam ser desferidas por seu portador.

Einherjar

Lenneth Valkyrie

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 0

A personagem principal, ou seja, você. Valkyrie é a única personagem capaz de equipar tanto arcos (longo alcance) quanto espadas (curto alcance), e isso é algo realmente ótimo. Ela tem atributos relativamente bons. Seu DME é um pouco baixo no começo. Seu Nibelung Valesti varia de bom a excelente dependendo da versão desferida (o que varia de acordo com a arma equipada). Com a espada adequada em suas mãos, Valkyrie é sem sombra de dúvidas a melhor personagem do jogo.

Arngrim

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 0

O grandão musculoso que você recruta logo no início. Supostamente, Amgrim é um gênio da luta. De alguma forma, ele carrega uma espada que proporcionalmente teria uns 5 metros. Ele tem um poder de ataque acima da média e bastante DME (mas não muito... você NUNCA pode ter muito DME neste jogo).

Badrach

Disponível nos Modos: Todos

Encontrado(a) no Capítulo: 5 ou 6 (aleatório)

Este personagem bastante sombrio consegue clamar pela misericórdia de Valkyrie, para então entrar no seu grupo. Ele é um arqueiro, ou algo assim... ele se equipa com arcos, mas, durante as batalhas, em sua animação, parece que ele está empunhando uma arma de fogo. Um personagem mediano.

Belenus

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 1

Um nobre de Lassen, Belenus sacrifica sua própria vida através do Soul Transfer e assim une-se ao seu grupo. Ele empunha uma espada. Muito bom para um guerreiro, não tão musculoso quanto Amgrim, mas ainda útil.

Aelia

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 4

Uma usuária de lança e compatriota de Kashell, Ceßa e Gray. Ela parece ser a portadora da "Dragon Gem" que permite a ela se transformar em um dragão. Aelia é uma excelente adição ao seu grupo, desde que você consiga uma boa lança para ela. Seu golpe Purify Weird Soul é um dos mais poderosos e também mais impressionantes visualmente. Uma de suas fraquezas é o fato de seus golpes não encherem o medidor de Combo muito bem, então você deve colocá-la ao lado de alguém que consiga o contrário para contrabalançar (como Amgrim ou Lenneth).

Brahms

Disponível nos Modos: Hard

Encontrado(a) no Capítulo: Seraphic Gate

Brahms na verdade vai unir-se ao seu grupo temporariamente se você conseguir o final bom, mas apenas por uma batalha. Se você quiser utilizá-lo, você terá que passar pelo Seraphic Gate, e terá que derrotá-lo primeiro. Brahms tem um nível de ataque extremamente alto e seus golpes são todos muito bons. Definitivamente um dos melhores personagens.

Freya

Disponível nos Modos: Hard
Encontrado(a) no Capítulo: Seraphic Gate

Freya irá unir-se a você temporariamente em qualquer modo durante o Capítulo 0. Por ser uma deusa, era de se esperar que seus movimentos fossem muito bons: e eles são. Contudo, eles são extremamente lentos e difíceis de conectar em combo sem muita prática. Novamente, uma das melhores personagens do game.

Gandar

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 8

Um mago oficial que faz sua primeira aparição quando você recruta Aelia. Você terá que lutar contra ele no Palace of the Dragon antes de recrutá-lo. Para sua sorte, ele vem carregado de ótimas magias. É uma pena que seja possível apenas recrutá-lo tão tarde; no modo Hard isso significa que ele é praticamente inútil, já que você deve evoluí-lo a partir do nível 1. No modo Normal ele é muito bom.

Grey

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 5 ou 6 (aleatório)

Grey evidentemente é o espírito de um ex-companheiro de Kashell, Celia e Aella, habitando uma armadura vazia. Ele foi salvo por Lemia através do Soul Transfer, mas não conseguiu fazer ■ mesmo por ela. Empunha uma espada, tem bons ataques e é bem forte.

Janus

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 2, 3 ou 4 (aleatório)

Um cavaleiro de Crell Monferaigne que empunha uma besta. Janus foi menosprezado por seus compatriotas por uma razão desconhecida (sua tela de status afirma ter sido um assassinato). Ele é um personagem bom na categoria dos arqueiros.

Jayle

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 5 ou 6 (aleatório)

Uma mulher disfarçada com trajes masculinos para ingressar na cavalaria. Outro espadachim com bom ataque e uma estranha animação "chacoalhante" durante as batalhas. Seu DME é um tanto baixo. Ela é outra boa candidata a transferência.

Jelanda

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 0

A criança mimada de Artolia. Ela se redime com seu trato de Amgrim. Na condição de primeira maga em seu grupo (e única por algum tempo), ela é bastante útil. Contudo, mais tarde, ela é facilmente superada pelos outros magos. Jelanda vem apenas com Fire Storm ■ a proveitosa magia Heal.

Jun

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 2, 3 ou 4 (aleatório)

Um samurai que empunha duas espadas, apesar de você só precisar equipá-lo com uma... Jun é um bom personagem, apenas porque seu estilo de luta dá uma variedade além do estilo europeu de todos os outros espadachins. Seus ataques saem bem rápido.

Kashell

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 3

Um compatriota de Aelia ■ Celia, que também parece conhecer Amgrim. Ele empunha uma espada extremamente grande – não tão grande quanto a de Amgrim, mas ainda muito grande. Ele também tem uma estranha posição de batalha. Um bom personagem, mas convencido demais.

Lawfer

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 2

Um portador de lança que parece ser um amigo de Amgrim (bem, a pessoa mais parecida com um amigo que Amgrim parece ter). Aparentemente, ele não é tão habilidoso quanto Amgrim também. Ainda assim, ele é um bom lutador, mas Aelia é preferível quando ■ assunto é escolher alguém para equipar a lança Crimson Edge.

Lezard Valeth

Disponível nos Modos: Hard
Encontrado(a) no Capítulo: Seraphic Gate

Você não pensou em ter este gênio do mal em seu grupo quando você lutou contra ele? Bem, você pode! Mas apenas no Seraphic Gate. Ele é um ótimo mago, dependendo de quando você chega ao Seraphic Gate... se for muito tarde, seus outros magos poderão estar muitos níveis acima de Valeth, tornando-o obsoleto. Mas ele vem carregado com várias magias úteis. Além disso, suas falas são animais.

Llewelyn

Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 1

Llewelyn é um jovem arqueiro de Crell Monferaigne cuja única utilidade parece ser a transferência quando Freya quer um arqueiro. Ele também é útil na batalha contra o chefe em Solde Catacombs, mas é só isso.

Lorenta

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 4

Diretora da escola de Flanberg, o mínimo que você esperaria é que ela fosse uma boa feiticeira. ■ ela é realmente boa. Não é a melhor, mas é muito boa.

Lucian

Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 5

Sim, este é o mesmo Lucian que você viu no prólogo. Agora, por que ele estava no prólogo quando todos não estavam? Bem, não vamos dizer. Você tem que conseguir o melhor final para descobrir. Mas é provável que você deduza. De qualquer forma, Lucian é mais um espadachim.

Lyseria
Disponível nos Modos: Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 7

Lyseria é a mulher aprisionada num cristal em Arkdain Ruins. Se você estiver jogando no modo Normal, poderá ficar louco para descobrir o que fazer neste lugar. Mas ■ fato é que não ■ possível fazer nada no Normal. Odin dirá para você libertá-la no modo Hard, e você acabará tendo que lutar contra ela primeiro... uma tarefa nada difícil.

Mystina
Disponível nos Modos: Normal e Hard
Encontrado(a) no Capítulo: 5 (apenas se você derrotar Lezad no Capítulo 4)

Mystina é uma pesquisadora rival de Lezard. Ela parece mesquinha ■ obsessiva, e provavelmente é. Mas quem se importa? Mystina é uma boa adição ao seu grupo, se você puder evoluí-la de forma que ela não morra. Seu DME é baixo, como o de todos os magos.

Nanami
Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 2, 3 ou 4 (aleatório)

Uma Shrine Maiden em Hai-lan que se sacrifica para que outra garota possa viver. Ela é uma boa feiticeira – suas magias iniciais não são lá grande coisa. Yumei é preferível, já que você as consegue mais ou menos ao mesmo tempo.

Shiho
Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 5 ou 6 (aleatório)

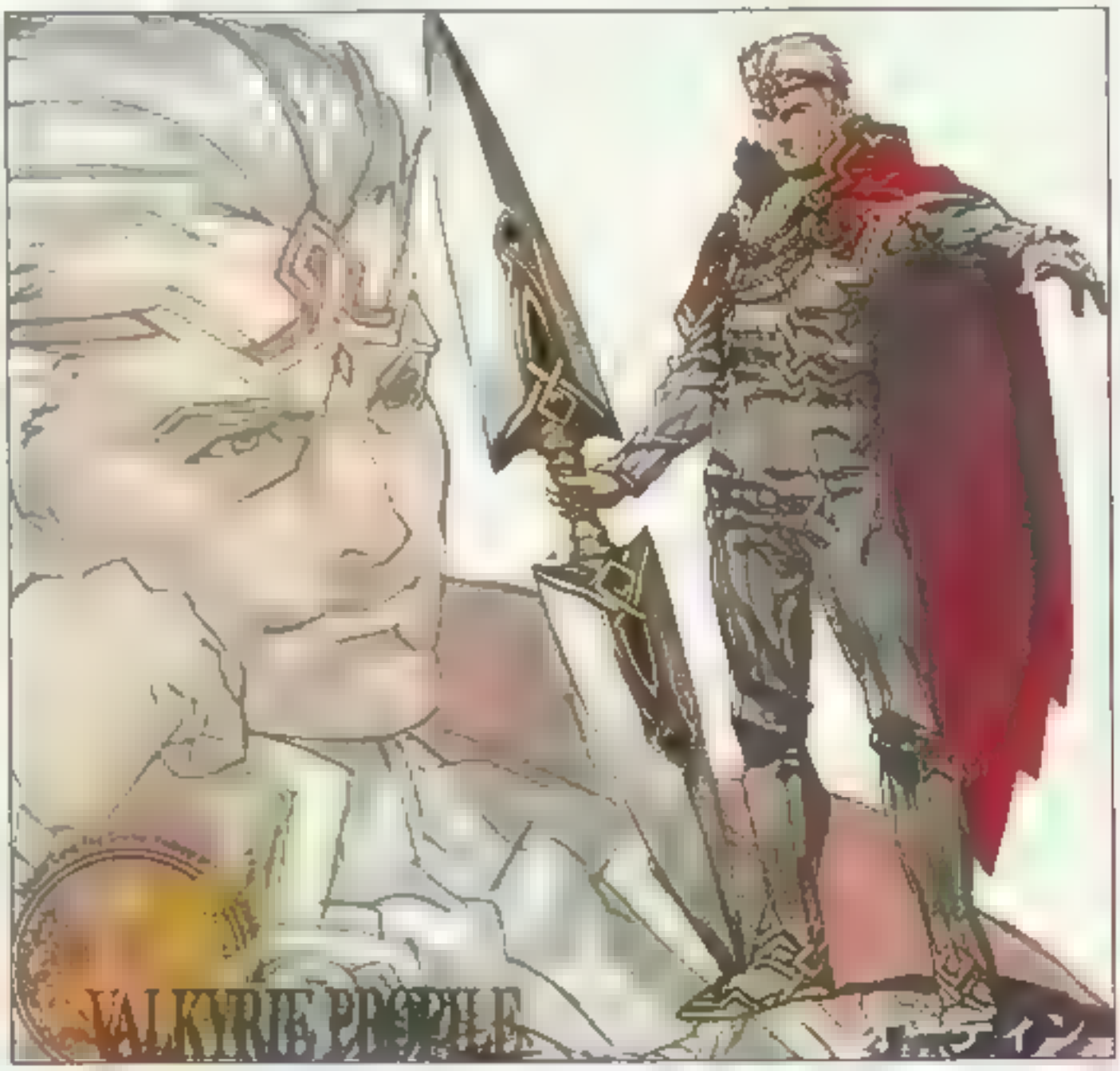
Shiho é uma cantora cega. Aparentemente, você não precisa ver um inimigo para desferir magias nele. Quanto às magias, Shiho é apenas mediana. Ela parece carregada para a tarefa de curar; quando você a recruta, ela não possui nenhuma magia de ataque. Mantenha-a principalmente como uma maga de suporte.

Suo
Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 7

Um samurai com uma máscara bastante assustadora. Ele empunha uma Katana e tem uma bela armadura vermelha também. Pena que você só o consiga tão tarde no jogo, ■ que significa que você provavelmente não irá utilizá-lo muito.

Yumei
Disponível nos Modos: Todos
Encontrado(a) no Capítulo: 2, 3 ou 4

O que há com as feiticeiras de Hai-Lan? Muito bom. Yumei é uma serela, e então ela começa com magias baseadas em Water ■ Ice, aparentemente. Personagem boa. Até que você chegue ao Capítulo 5, você terá praticamente um exército de magos, então cabe ■ você escolher os que irão ficar e os que serão transferidos.



Antes mesmo de chegar ao menu de abertura de Valkyrie Profile, uma cena vai começar. Se você perdê-la, basta acessar o Opening Movie pelo menu principal. Apesar de não ser essencial para o game, vale a pena assistir. Tanto o prólogo quanto o filme de abertura dão ■ você uma idéia geral sobre ■ história do game. Enquanto você pode seguir sem a abertura, é altamente recomendável que você assista ao prólogo. Ele começa com uma jovem garota, Platina, perto de um rio.

Como você logo perceberá, a mãe de Platina não é uma pessoa muito legal. Não apenas isso, mas ela ainda vendeu Platina a uma espécie de escravidão. Pouco tempo depois, ■ garota decide acabar com tudo num campo de flores venenosas. Ela morre nos braços de Lucian ■ ■ filme de abertura começa novamente.

CAPÍTULO 0

Ao iniciar um novo jogo, você terá que selecionar o nível de dificuldade. Ao contrário da maioria dos games, isso tem um efeito duradouro no desenrolar do game. Para conservar a sua sanidade, esta estratégia é baseada no nível de dificuldade Normal. O game começa com outra seqüência extensa. Valkyrie desperta em um campo de flores. Este capítulo de abertura funciona como um tutorial. A tarefa de Valkyrie é recrutar as almas de humanos falecidos para um exército de heróis. Este exército lutará contra Vanir na batalha de Ragnarok. Freya será sua guia.

Freya traz você a Midgard ■ começa a ensiná-lo sobre seus afazeres. O primeiro elemento chave é o Spiritu- ■ Concentration. Esta é uma técnica que Valkyrie usa para localizar uma área onde seus serviços são requisitados. Artolia é seu primeiro destino ■ Arngrim e Jelanda ■ esperam. Você participará de algumas batalhas a esta altura ■ ajuda você a aprender o sistema de batalhas. Tente apertar o botão de ataque de todos os membros de seu grupo para um ataque múltiplo. Isso aumentará a barra verde para ataques especiais. Mais sobre este elemento mais tarde. A ação com Arngrim e Jelanda pode parecer confusa no início, mas você vai pegar ■ esquema com o tempo.

Jelanda está realmente chateada com Argrim por ele ter desonrado seu pai (dela), mas ela acabará gostando dele. Você terá algumas oportunidades para perambular do lado de fora da casa de Arngrim. Explore o quanto você quiser e, quando retornar para casa, um visitante estará esperando. Esta tarefa levará a morte de Jelanda ■ também de Arngrim. Este é o único capítulo que ■ inteiramente fixo. Você não tem opção aqui. Após ter derrotado Jelanda, como a besta, Valkyrie irá absorver sua alma.

Quando você tratar com Lombert, Valkyrie se unirá a você novamente. Depois disso, Arngrim se mata e une-se ■ Valkyrie ■ Jelanda. A próxima Spiritual Concentration ■ levará para Artolian Mountain Ruins.

Artolian Mountain Ruins

Quando você entra nas ruínas, Freya explica como usar o Memory Camp para salvar o seu progresso. Você definitivamente vai querer fazer isso aqui. Conforme você explora a área, lembre-se de brandir a sua espada ao se encontrar com um inimigo. Isso lhe dará a oportunidade de iniciativa. Ataque com todos os membros de seu grupo ao mesmo tempo para aumentar a barra verde na barra de ataque especial.

Quando ela chegar a 100, você terá a oportunidade de realizar o Purify Weird Soul ou um ataque especial. Aperte rapidamente o botão relacionado a um dos personagens de seu grupo para que ele realize o seu ataque especial. Se você for tudo para ■ direita de início ■ subir as escadas, você acabará em uma sala com um baú. Dentro dele você encontra a Iron Barred Key. Retorne por onde você veio ■ siga para trás no nível inferior. O botão R2 ativa o indispensável mapa da dungeon. Você encontrará ■ Eye of Heaven na primeira porta no caminho de volta. Ele permite a exibição do mapa completo.

Na próxima área abaixo será necessário que você use a Iron Barred Key para avançar. Conforme você avança, Freya irá pedir que você use cristais para construir uma plataforma de onde você deverá pular. Atire os cristais e então acerte-os com a sua espada para fazê-los cair. Você então pode pular neles. Cerca de três cristais são necessários para fazer o primeiro pulo. Quando você chegar ao piso inferior, vá para a direita. Você terá que enfrentar três Pongos antes de seguir em frente. Quando fizer isso, Freya irá sugerir que você tente derrubar um pilar.

Acerte o pilar com a sua espada e ele ■ cair. Isso permitirá o acesso ao chefe que você deverá enfrentar posteriormente. Após ter derrubado o pilar, Freya explica para que servem os Event Experience Points. Eles podem ser atribuídos ■ qualquer personagem de seu grupo através do menu de jogo. Escolha a opção Party e então Exp. Orb.

Você pode selecionar para quem você quer dar os pontos. Após ter feito isso, volte todo o caminho de volta para a esquerda e siga pelo portal de entrada. Siga por aqui e você terá que golpear com a sua espada no inimigo na plataforma logo que ele se aproximar de você. Mais ou menos na metade do caminho você poderá pular para cima e alcançar uma plataforma contendo um baú.

Isso é um tanto complicado. Espere até que ■ plataforma esteja abaixo de você novamente. Este baú contém uma armadilha. Abra-o ■ volte para a plataforma abaixo. Uma bomba irá explodir. Agora é seguro pular de volta para cima e conseguir o Element Scepter. Equipe-o em Jelanda. Agora, você pode continuar para ■ direita e uma porta vermelha ■ levará de volta para trás.

Retornando, dois baús o esperam. O primeiro contem Fox Glove, uma erva que dá coragem ao usuário. O segundo é um livro de magia. Use-o em Jelanda para que ela memorize Fire Lance, uma nova magia. Agora, vire-se ■ volte pelo lugar de onde você veio. Passe pela primeira porta por onde você entrou nesta área e você estará em frente ■ outra entrada. Entre ■ dois inimigos vão cair do teto. Derrote-os ■ comece a construir uma escada de cristais na parede esquerda.

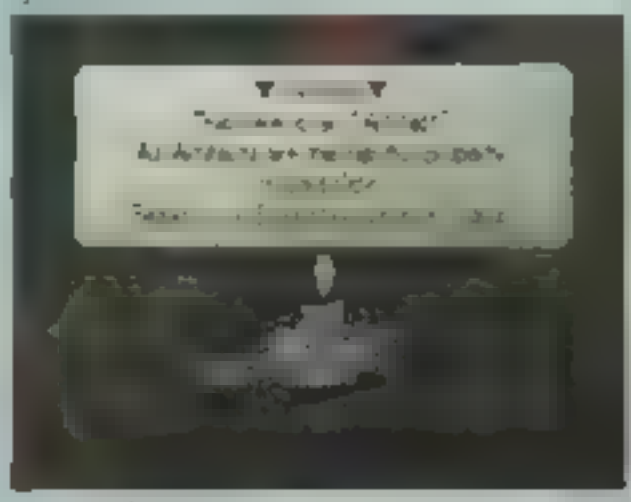
Isso parece levar uma eternidade, mas você chegará ■ uma plataforma com quatro baús. O primeiro da esquerda tem uma bomba, então tome cuidado. Estes itens, com exceção do Angel Curio, podem ser transmutados no menu Use Item para que se tornem itens diferentes. O Angel Curio ■ uma estátua que pode reviver um membro derrotado de seu grupo. Agora você pode começar a cair de volta para ■ chão. Apenas guie-se pelas luzes ■ você saberá por onde cair. Siga de volta para a frente e entre pela primeira porta à esquerda. Suba pela primeira escada ■ você terá que usar cristais para construir uma plataforma de onde poderá pular. Pule para a esquerda e Freya irá explicar como pegar os dois baús.

Pule por cima do inimigo abaixo ■ ataque-o por trás. Após ■ luta, use cristais para subir até os baús. O da esquerda ■ uma armadilha. Abra-o ■ pule para baixo. Volte para cima e você conseguirá uma Vegetable Seed ■ o Book of Everlasting Life. Nenhum dos dois tem grande valor para você agora. Use a escada da direita novamente ■ continue pela abertura. Você pode precisar cair para baixo e atirar novamente cristais para que você possa pular para a direita. Pule um nível e suba a escada. Vá para a direita ■ pule da inclinação para a direita. Há um baú atrás deste inimigo. Caia para ■ nível inferior e siga para ■ direita.

Você pode realmente escalar as paredes perto da porta usando cristais. Há dois baús aqui. O da direita é fácil. O da esquerda, ■ anel Treasure Search, é bem mais difícil de alcançar. Fique na borda da plataforma direita ■ segure para baixo e o botão de atirar cristal. Atire três vezes ■ haverá uma explosão que ■ mandará para a plataforma esquerda. Nesta, quando você abrir o baú, uma bomba explodirá. Isso significa que você deve fazer tudo de novo para chegar lá de volta. Não é fácil, mas compensa. Equipe Valkyrie com o Treasure Search ■ cada vez que você estiver perto de algum tesouro, você verá um ponto azul claro no mapa. Entre no nível inferior e desça a escada.

À direita você pode escorregar por baixo desta plataforma para alcançar uma sala traseira com um baú. Você precisará usar cristais para escalar ■ parede esquerda ■ então pular para a direita. De volta aqui você encontrará ■ Lapis Lazuli. Este item aumenta o seu MP em 200 e você pode transmutá-lo no Enemy Search. Agora, siga tudo de volta para onde você escorregou por baixo da plataforma. Pule para cima aqui e suba a escada. Siga direto para cima e você chegará ■ um Memory Camp. Salve seu progresso porque você sabe ■ que vem depois. Um chefe.

Uma seqüência vai começar, na qual você chega a um Elder Vampire. Durante esta batalha, experimente combos para derrotar os dragões. Deixe Jelanda usar algumas de suas magias. Quando eles estiverem mortos, é fácil vencer ■ vampiro. Há dois baús quando ■ batalha termina.



Cada um contém um artefato. Se você pegar ambos, sua Evaluation cairá 5 pontos. Nenhum dos itens compensa ■ penalidade, então ofereça-os para ■ Lorde Odin. Lembre-se de não utilizar nenhum Event Experience Point em Freya, já que ela estará saindo do grupo. Agora você tem que voltar todo o caminho para o início das ruínas. Quando você chega à saída, Freya explicará o tempo em Midgard. Você tem um certo número de períodos em cada capítulo. Quando um capítulo acaba, você recebe uma avaliação de Freya. Esta avaliação determina ■ seu progresso no jogo. Você usa um período cada vez que entre numa cidade ou dungeon. Freya retorna para Asgard e deixa para trás uma fada para responder suas perguntas. Para sair para o mapa, você precisa usar cristais para

escalar a parede atrás da fada.

CAPÍTULO 1

Quando sair do Artolian Mountain Ruins, o capítulo 1 vai começar.

Você tem 24 períodos neste capítulo. Há cinco elementos neste capítulo. Você deve viajar para Lassen e resgatar Belenus, deverá pegar Llewelyn de Crell Monferaigne, batalhar pelas ■restas do Woe, ■ Solde Catacombs ■ o Cave of Oblivion. Deve completar todos estes objetivos em qualquer ordem. Apenas faça uma Spiritual Concentration para saber onde deve ■. As jornadas de Lassen e Crell Monferaigne se auto explicam. Você apenas deve ■■ lembrar de adicionar Llewelyn e Belanus em sua equipe no Camp Menu. Quando terminar seus objetivos ainda vão ter alguns períodos sobrando. Se tiver gaste o resto do tempo descansando ■ lutando para aumentar a sua experiência. Logo que os períodos se acabarem você vai chegar em Sacred Phase.

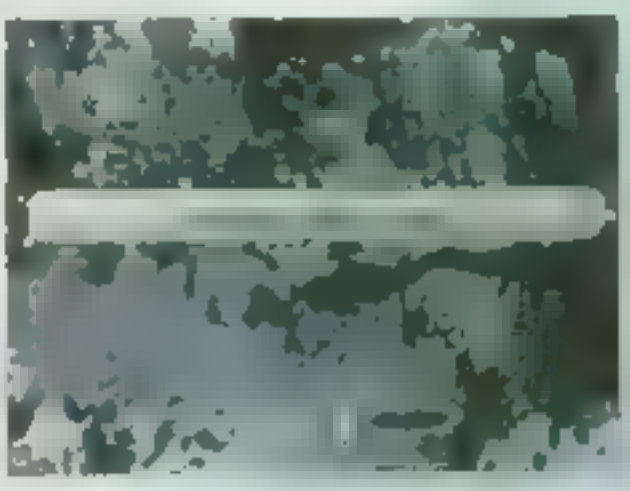
The Cave of Oblivion

Esta caverna é crucial para a missão de Valkyrie. Você não ■ punido por morrer. Apenas volta para o World Map. É um ótimo lugar para ganhar experiência e pegar tesouros. O Layout da caverna vem em quatro formatos. Você vai visitar cada Layout duas vezes pelo curso do jogo. A dificuldade dentro desta

caverna ■ aleatória, assim como o tesouro. Dependendo de sua sorte, esta caverna irá ou não valer a pena.

Forest ■■ Woe

Tenha certeza de ter Belanus em sua equipe antes de entrar na floresta. Treine-o muito. Quando entrar na floresta vá para ■ esquerda para pegar o Eye of Heaven. Tudo para a direita vai encontrar o Icicle Edge, isso permitirá que Jelanda aprenda esta magia. Continue indo para os fundos e vire ■ esquerda sempre que puder. A próxima passagem para a esquerda está o Lapis Lazuli. Depois ■e pegar este item, continue indo para ■ esquerda até sair nos fundos novamente. De volta nesta área você vai encontrar dois Element Scepters. Volte para a primeira passagem que virou à esquerda e depois siga em frente.



Pegue esta saída nos fundos ● imediatamente a sua direita está uma arca de tesouro escondida atrás de alguns arbustos. Dentro está o Flare Crystal. Continue indo para o fundo ■ vai encontrar o Memory Camp. Salve ■ jogo e se prepare para o próximo chefe.

Concentre-se em um inimigo por vez. Se tiver uma oportunidade de ataque especial, use Jelanda. Quando acabar com os inimigos, Valkyrie vai destruir um Orb ■ você vai poder abrir todos os baús. Vale a pena ficar com o Extreme Guard, mas dê o Phoenix Feather para Lord Odin. Saia novamente para o World Map.

Solde Catacombs

Antes de entrar nas catacumbas, leve algumas Union Plumes. Equipe Valkyrie com um arco para que ela ■ Jelanda ataque de trás. Logo que entrar nas Catacombs vire à direita e pule no poço.

Pegue o Attack Power em cima das caveiras a sua direita. Continue indo

para a esquerda e para baixo ■ vai encontrar um baú em cima de você para a esquerda. Use os cristais para chegar lá ■ pegar o Short Bow. Continue indo para ■ esquerda até conseguir uma oportunidade de subir em uma inclinação.

Esta inclinação irá lhe indicar como passar por este calabouço. Você vai ter que arrumar os dormitórios dos guardas. Procure pelos anéis iluminados e destrua as estruturas dentro. Então vai ter que empurrar as tumbas para dentro destas estruturas. Explore bem esta área.

Você vai encontrar ■ Status Skills Avoid em cima de uma entrada logo à frente. Você deverá encontrar cinco tumbas e movê-las para os círculos brilhantes. Continue indo adiante no calabouço e não vai perdê-las. Depois de encaixar as tumbas, você vai chegar em uma sala com uma Broad Sword no canto superior esquerdo e um Eye of Heaven no direito. Isso parece ser um beco sem saída, mas não é. Destrua o gárgula branco e a porta irá se abrir. Vá em frente ■ acabe com os inimigos antes de pegar o Element Scepter aqui.

Dois Drow Shamans estavam à sua espera junto com um Ramapithicus. Jelanda e Valkyrie devem ficar atrás. Quando acabar com eles, é hora de decidir os artefatos que deve dar para o Lord Odin. Eu recomendo ficar com o Emerald Necklace. Para

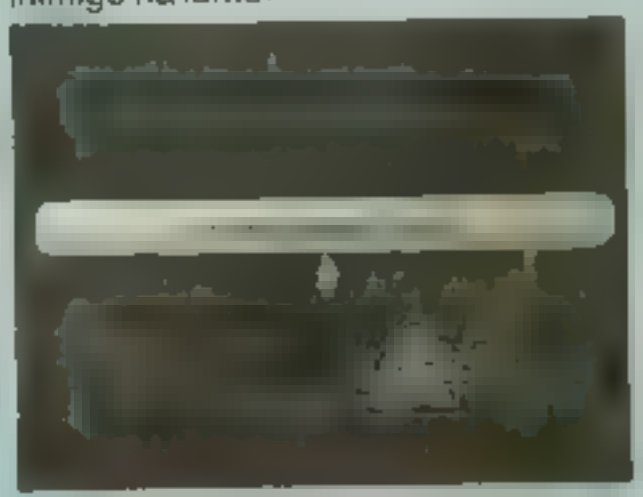
pegar os dois últimos tesouros, apenas construa uma escada de cristais. Suba nas escadas quando terminar para voltar ao World Map.

CAPÍTULO 2

Neste capítulo você vai visitar DragonCastle Caverns e Nethov Swap. É claro que vai receber a escolha se quer ir para a Cave of Oblivion ou não. Freya pediu um guerreiro habilidoso, que saiba fazer táticas ■ seja um líder. Lawfer é ■ mais adequado. Treine-o bastante ■ não terá problemas para aumentar seu valor para 50.

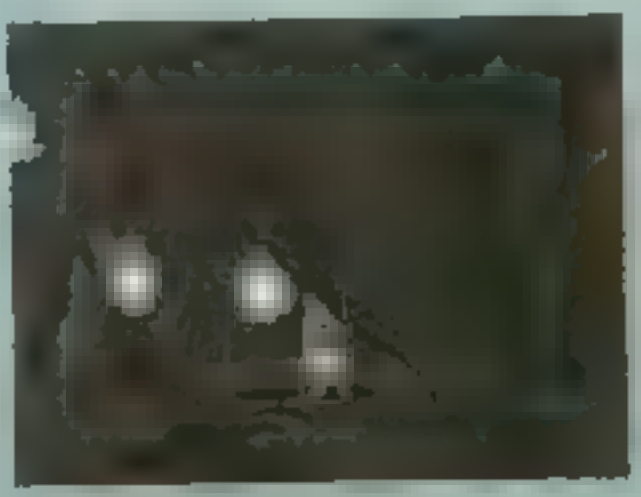
Nethov Swamp

Quando entrar no pântano, pegue a primeira saída para os fundos. Vá para a direita ■ ande pelo brejo. Segure Cima ■ aperte X e vai acertar o inimigo na lama.



Se for tudo para a direita vai encontrar ■ Shadow Servant. Fique de olho em armadilhas em baús. Vire-se e volte pela esquerda.

Quando vir um caminho contornando para a cima, pegue o tesouro a frente de todas estas batalhas, vale ■ pena. O Holy Crystal é muito bom. Vá para a esquerda e continue passando pelas áreas lutando com todos os monstros. Não há nenhum tesouro neste caminho, mas muita experiência. Quando terminar vá pela porta perto de onde pegou o primeiro Shadow Servant. Vá para a esquerda e agora vai chegar ao um monte de espectros flutuantes.



Passe por eles ■ pegue outra entrada logo à frente.

Vá para a esquerda e pegue outra porta para frente. Agora vá para a esquerda e verá um Memory Camp.

Salve seu jogo. Saia pela direita e depois siga em frente, num beco sem saída, mas cheio de tesouros. Não se esqueça dos baús enterrados na lama.

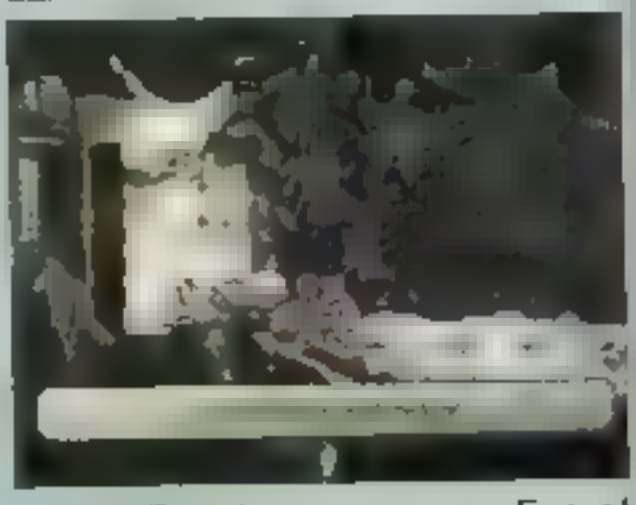
O Daemon Slayer, Flare Baselard ■ Quartz Gem estão bem enterrados. Continue procurando até encontrar todos. Agora volte pelos fundos e vá para a esquerda até encontrar uma árvore onde Valkyrie diz que esta apodrecida. Acerte a árvore com ■ sua espada ■ ela vai cair, fazendo uma ponte, depois de cruzar a ponte vá para os fundos. Outro beco sem saída cheio de tesouros. Tente o Shadow Servant nos Pongo Robustus, funciona muito bem.

Você vai ter que pular atrás da enorme árvore à esquerda ■ continue descendo por este caminho. Destrua todos os inimigos aqui em cima. Depois de pegar todos os quatro tesouros, volte para ■ entrada de onde veio. Você vai encontrar um lugar de save à direita. Siga o caminho até ■ chefe.

Se ■ passou pela Dragoncastle Caverns, então equipe ■ Dragon Slayer. Se não tiver este item, tente ataques Holy e Lightining (Sagrado e Relâmpago). Um Holy Crystal irá fazer com que a batalha fique muito mais rápida. Os dois artefatos são inúteis mas podem ser transmutados em acessórios muito melhores. O Bark of Dryad se transforma no Dimension Slip que elimina qualquer encontro. O Inscribed Fragment irá se transformar no Trap Search que irá avisar sempre que tiver alguma armadilha por perto. Ofereça-os para o Lord Odin se quiser.

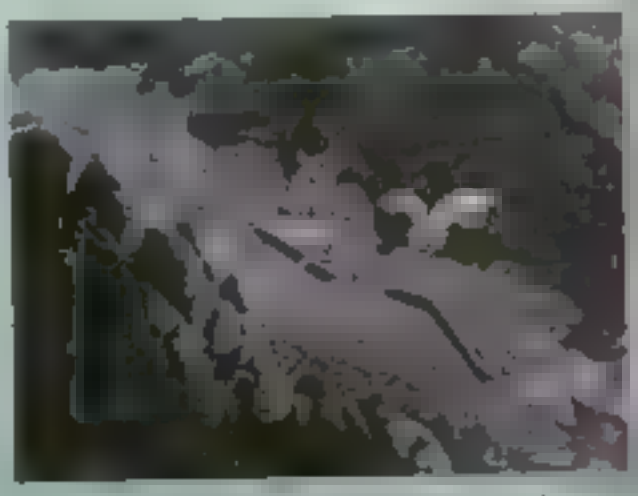
Dragoncastle Caverns

Antes mesmo de entrar, você deve voltar para Artolia para pegar de volta ■ Dragon Slayer de Angrim. Logo que pegá-la, vá para a entrada das cavernas. Este ■ o primeiro calabouço complexo. Não tenha medo de voltar se perder. Desça toda a primeira escada.



Depois que pegar o Eye of Heaven volte toda ■ escada e vá para a esquerda depois de subir meio caminho. Você vai encontrar muitos inimigos neste corredor, use o Shadow Servant para ajudá-lo.

O Shadow Servant é muito bom no Monstrous Vipers. Firestorm ou Lightining são muito bons no Current Fish. Quando chegar na próxima escada, desça. Quando chegar em baixo haverá uma saída nos fundos. Esta passagem o levará para uma enorme área com oito baús de tesouro. Se não estiver interessado em tesouros ou experiência pode pular esta parte. Vá para a esquerda desta sala passando pela porta para pegar mais três tesouros. Vá para a esquerda da porta para continuar. Desça e pegue a comida e vá para a direita.



Você imediatamente vai chegar a três ou quatro inimigos alados. Continue usando a magia para vitórias mais fáceis. Eventualmente você vai chegar a outro save e outro chefe. Desça e pegue os tesouros à esquerda antes de ir para a direita. Se você não tem ■ Dragon Slayer, então ■ melhor pegá-la agora mesmo.

O Lesser Dragon está à sua espera, mas ele não sabe que você ■

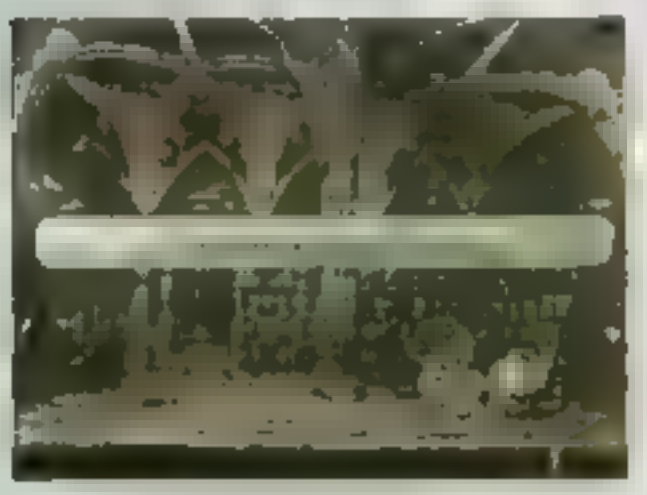
muito poderoso. Apenas um golpe com a Dragon Slayer e ele estará morto. Agora volte para a entrada. Você vai ter que escalar o primeiro precipício à esquerda com cristais.

CAPÍTULO 3

Neste capítulo você vai recrutar um novo Einherjar. Primeiro você vai pegar Kashell do Camille Village. Você também vai unir forças com Yumei ■ Jun ou Yumei e Janus. Lembre-se, Freya quer um arqueiro com um valor de 65, então treine Janus ou Llewelyn bem neste capítulo. Você também vai visitar Gorhla Cult HQ, Brahms Castle e Oddrock Caves.

Gorhla Cult HQ

Você não vai encontrar nenhum inimigo aqui até ter acabado com ■ sub-chefe. Então aproveite para pegar muitos tesouros antes de enfrentar ■ sub-chefe. Há cinco tesouros que vai poder pegar. Vá para a direita ■ pegue a primeira saída logo ■ frente.



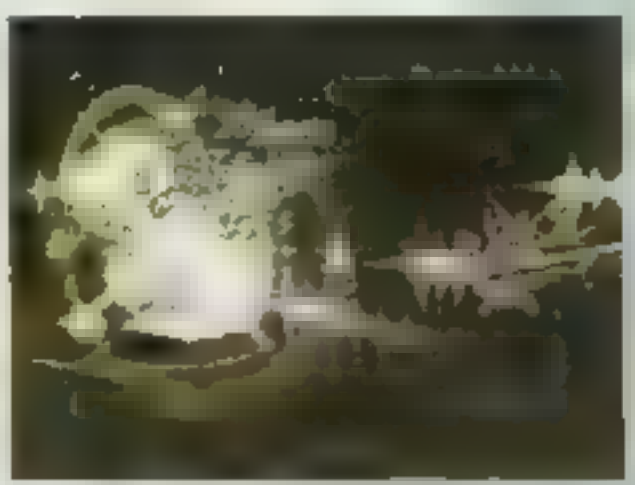
Você vai encontrar ■ Eye ■ Heaven à direita. Suba um nível e continue indo para a direita. Vá tudo para a direita até chegar à um beco sem saída onde vai poder pegar ■ Status Skill Guts. Vire-se ■ saia pelos fundos. Salve o jogo se quiser. Explore mais quatro salas atrás onde vai encontrar mais três baús.

O Adept Illusion está escondido na cama do lado direito de uma destas salas, quando pegar todos os três volte para ■ Memory Camp. Do save, vá para a esquerda e depois para frente por duas passagens. Você vai encontrar o sub-chefe.

Use Shadow Servant nele para acabar com ■ amigo. Quando a batalha acabar o Noble Vampire vai lançar Necromancers por todo o lugar. Você vai ter que voltar para onde pegou ■ Adept Illusion. Logo que sair desta área desça para ir ao Memory Camp.

Enquanto vai indo para os fundos, use ■ Icicle Edge nos Lesser Vampires. Você deve acabar com sete inimigos para o sino da capela tocar.

Se não fizer isso não vai poder enfrentar ■ chefe. Um pouco antes de chegar no Noble Vampire, equipe Arngrim ou Valkyrie com a Dragon Slayer. Isso permitirá mais ataques por turno.



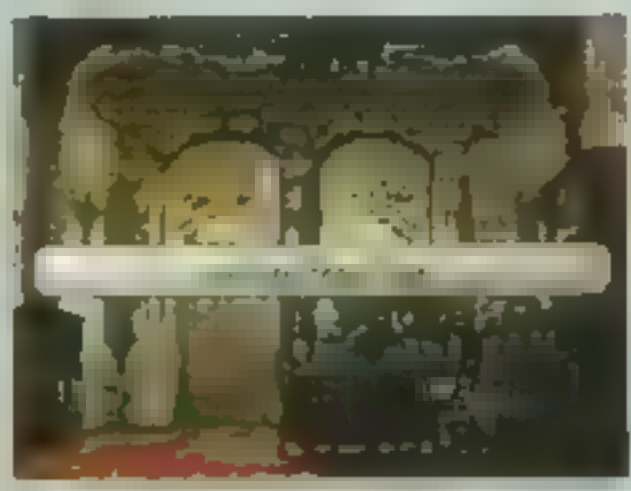
Os Will-O'-Wisps são o maior problema aqui. Use Holy Crystal se tiver. Quando acabar com eles deve decidir ■ que vai fazer com os artefatos. O Gargoyle Statue pode ser transformado em Angel Curio. O Incense Burner ol Darlis aumenta ■ máximo de DME da equipe em 100. Você decide. Agora nesta sala, logo acima de você, há mais arcas de tesouros. Pegue todos os baús, cuidado com as armadilhas ■ depois volte para o World Map.

Brahms Castle

Este é um grande lugar para pegar itens e experiência. Se quiser um "A" no final do jogo deve explorar cada polegada do castelo menos ■ sala do chefe, você deve esperar para enfrentar ■ chefe no próximo capítulo. Quando entrar neste castelo vai ouvir um relógio.

Você tem quatro minutos antes de ser jogado de volta para o World Map. Explore este castelo o máximo que puder. Quando chegar no memory Camp não vá para a outra sala além dele. Tudo mais por aqui está aberto à caça aos tesouros.

No topo das escadas perto do Save Point, para a direita, está ■ Ram Guardian. Este é um oponente bem difícil. Mas se usar ■ Dragon Slayer vai poder acabar facilmente com ele. Depois desta luta estará livre para caçar tesouros.



Há 16 tesouros diferentes para pegar. Alguns são muito importantes: Stone Torch, Moonflax, Warhammer e Beast Slayer. Quando entrar no capítulo 4 e tiver que voltar aqui, poderá ir diretamente para ■ Save Point à esquerda de onde estava ■ Ram Guardian.

Oddrock Caves

Você deve entrar novamente em Camille Village depois de recrutar Kashell.

Vá para ■ cemitério e entre no mausoléu. As portas irão se abrir ■ poderá entrar em Oddrock Caves. Logo que chegar no térreo, vá para a esquerda. Um Dragon Zombie está protegendo uma Bastard Sword.

Acabe com ele (de preferência

com ■ Dragon Slayer) ■ pegue a Bastard. Continue pela esquerda quando terminar.

Quando passar pelos sentinelas, um laser azul irá congelá-lo, você vai ter que pular no guarda automatizado. Deste modo, mesmo congelado o guarda irá arrastá-lo para a esquerda. Suba a próxima escada e acabe com todos os inimigos que entrarem em seu caminho ■ vai pegar a Flare Bastard. Depois de sair pela frente não faça isso novamente.

Continue indo até chegar a um pilar que parece estar vivo. Você vai ter que redirecionar um cristal no raio do sentinela. Deste modo vai poder cortar o pilar. Vai ter que fazer isso para completar a missão, vá pela porta da direita para pegar mais tesouros.

Explore a direita se quiser, ou então, saia pela esquerda e pegue a saída pela frente. O primeiro pilar se auto explica. O segundo e terceiro são muito mais difíceis.

Primeiro use um cristal para refletir ■ laser para cima. Depois você vai ter que construir uma escada e atirar um cristal no teto. Isso irá refletir o laser para baixo. Mais um cristal perto do pilar e estará pronto. Depois do próximo Dragon Zombie desça ■ vá para a esquerda para encontrar um Memory Camp.

Continue pela direita e vai encontrar ■ chefe deste local: O Greater Demon. Esta é uma batalha difícil, mas mantenha o DME alto ■ não terá problemas. Ataque sempre em grupos para aumentar a sua barra de ataques especiais. Quando receber os artefatos, fique com o Golden Fowl. O Grand Sting também é uma arma que até vale a pena ficar com ela. Agora saia deste local.

CAPÍTULO 4

Para conseguir um "A" no final do jogo é importante transferir dois Einherjar logo no começo do capítulo e melhorar outros personagens. Você vai recrutar mais três pessoas neste capítulo e visitar Black Dream Tower, Cave of Thackus e Tower of Lezard Valeth. Durante este capítulo você também deverá ver a cena "The Lord of the Immortals" no Brahm's Castle, "Weeping Lilly Tombstone" no Weeping Lilly Valley e "A Fateful Event" no Garabellum.

Black Dream Tower

Não há um caminho fácil para chegar até ■ chefe. Leve muitos Union Plumes ■ Elixir com você. Alguns dos inimigos que irá enfrentar são bem fortes. É muito importante usar muita magia para acabar com eles e atacar vários inimigos ao mesmo tempo.

Você também vai ter que usar a sua cabeça, não tenha medo de usar plataformas de cristais quando necessário. Da entrada pegue a primeira ■ ida aos fundos. Pegue a esquerda e ■ primeira saída logo à frente. Esquerda novamente e a primeira saída aos fundos. Suba as plataformas que parecem bocas de dragões e saia pelo lado esquerdo indo para frente. Vá para a esquerda ■ pegue a passagem aos fundos. Para a direita pegue a próxima saída nos fundos. Vá para ■ direita e pegue a próxima saída para frente.

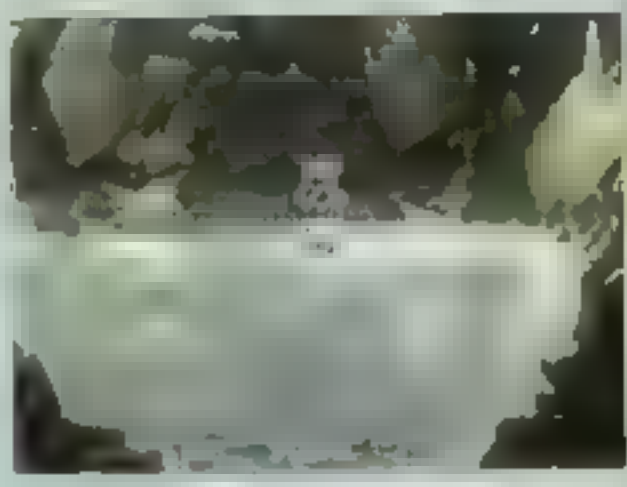
Você vai saber que vai estar quase no chefe quando ver um save. Siga ■ caminho para a esquerda. Um pouco antes de chegar na porta do chefe, você vai enfrentar os inimigos mais fortes do calabouço. São três Grave Mists ■ uma Harpy. Use ataques mágicos. Se estiver muito difícil, congele-os e passe sem lutar.

O Fanatic e o Demon são uma combinação bem poderosa. Use o Dragon Slayer no Fanatic e acabe com ele primeiro. Use ataques mágicos no feiticeiro ■ equipe armas mágicas para dobrar os danos. A melhor magia contra ele é a Sap Power.

Quando acabar com o feiticeiro fique com o Fairy Bottle ■ qual poderá criar um Orihalcon ■ qual pode ser transformado (com a Creation Gem) em Creation Jewel. Agora doe a Bewitching Statue.

Cave of Thakus

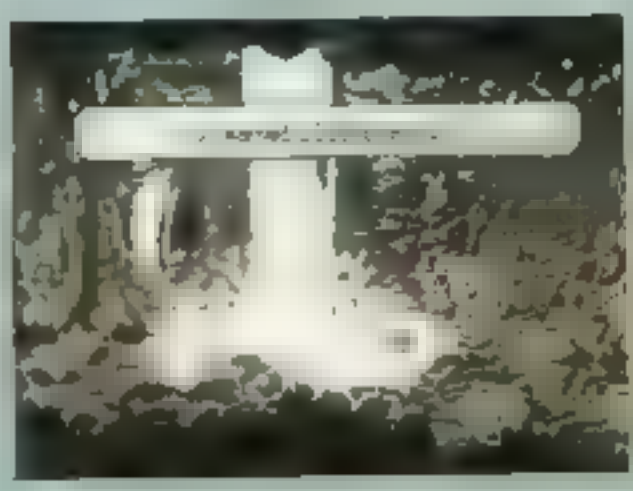
Passando ■ primeira passagem logo atrás dos sirís gigantes está um Strike Edge. Os Giant Crabs são muito fracos contra ■ logo. Você vai chegar a um abismo de água onde vai ter que cortar uma rosa e flutuar em cima



dela.

Agora vai poder pular no banco. Na próxima área está um save e um espírito de uma feiticeira. Fale com ela e vai saber que ela quis selar o Sluice Gate e foi morta.

Vasculhe seu corpo para encontrar a ferramenta para selar o portão. Continue seguindo o único caminho e vai chegar a uma cachoeira. Você vai ter que carregar a esfera aqui e depois usar o console um nível acima de você



para selar ■ portão aqui.

Fique perto da beirada pule e atire um cristal para carregar a esfera. Agora suba ■ use ■ console. Isso irá selar o Sluice Gate. Agora desça ■ vá para a esquerda. Salve o jogo ■ se prepare para mais um chefe.

Quando chegar no chefe, vai parecer que está lutando apenas com três Giants Crabs, mas atrás deles está um Kraken. Use fogo nos inimigos. Faça combinações de ataque para aumentar a sua barra de especial. Quando acabar com ■ Kraken um novo selo vai substituir o antigo. Fale com a leiticeira antes de ir embora.

The Tower ■ Lezard Valeth

Este calabouço se torna disponível no final do processo de recruta-

mento de Lorenta.

Valkyrie vai absorver ■ alma de Lorenta e entrar na torre. Equipe o Beast Slayer quando chegar ■■ criatura de três cabeças em cima da escada. Isso irá acabar com a fera imediatamente.

Na próxima sala para a direita, vai ter que acionar os dispositivos com ■ sua espada. Agora vai poder voltar pelo caminho que veio. Você vai ter que fazer manobras até chegar no sub-solo na seção da frente. Você vai saber quando chegar lá, quando ver um Zombie Dragon bloqueando uma passagem na direita inferior de algumas escadas. Use a Dragon Slayer para acabar com ele. Não use a Dragon Slayer nem a Beast Slayer em batalhas normais, pois são armas muito frágeis.

Quando passar pelos dragões vai ter que usar ■ espada novamente para acionar as alavancas. Agora volte pelo caminho que veio. Saia pelos fundos duas vezes ■ pegue as escadas à frente no topo das escadas. Siga ■ caminho até chegar a um save. Grave ■ jogo. Há três baús do lado mais distante da sala. Agora use ■ transportador

no centro da sala. Agora vai enfrentar Lezard. Vá para a esquerda para começar o Show.

Lezard trouxe dois Dragon Warriors para lutar com ele. Use ■ Dragon Slayer para deixar a luta ainda mais fácil. Lezard tem alguns ataques muito poderosos que irão enfraquecer

seus guerreiros mais fracos.

Cuidado com o Dragon Bolt e o Meteor Swarm, tenha muitos Elixirs ■ Union Plumes. É uma luta bem difí■, mas relativamente curta. Quando acabar com ele vai ser mandado de volta para o World Map.

CAPÍTULO 5

Neste capítulo você vai recrutar três ou quatro personagens e vai visitar ■ Arkdain Ruins. Freya quer um espadachim desta vez. Então use Jun ou Arngrim. Ela também quer um nadador. Então equipe Yumei com o Pearl of Karula. Irá recrutar Myslina, Lucian ■ Badrach, Shiho, Grey ou Jayle. Este capítulo irá lhe dar mais tempo para explorar a Cave of Oblivion.

Arkdain Ruins

Se a sua última aventura foi em Tower ■ Lezard Valeth, não vai se assustar com o layout de Arkdain.

Logo que entrar no local, um portão vai se abrir permitindo a sua entrada. Você vai ter muitas batalhas aqui.

Uma besta vai pular na sua frente e atacar sem que você tenha chance de reagir. Estas batalhas são geralmen-

te fáceis. Quando chegar nas passagens, vá para a da frente primeiro. Há quatro tesouros por aqui. Pegue todos resolvendo ■ pequeno puzzle de teleporte, bem fácil. Volte pelo cami-

nho que veio e pegue a porta da frente.

Quando passar por uma entrada com dois mágicos flutuando no ar, há um save passando pela porta em cima de você. A próxima área para a direita é cheia de tesouros. Se quiser pular isso, apenas vá para a porta dos fundos. Antes de tentar subir na plataforma vá para ■ direita. Uma porta vai se fechar atrás de você e vai ter que acabar com estes inimigos.

Quando enfrentar inimigos mágicos, é bom usar magias de refletir ■ concentrar seus ataques em um de cada vez. Vai ser bem recompensado por estas duas lutas. Estes dois baús estão com armadilhas. Você vai pegar um Savory, Quartz Gem e Sap Power. Agora volte pela esquerda. Esta próxi-

ma parte é bem difícil.

Nesta sala você deve ir para ■ plataforma acima. O único modo é pu-

lando e atirando cristais em baixo da plataforma. O terceiro irá queimar e formar um pequeno quadrado onde poderá ficar em cima. Corra para a direita e pule da escada para a plataforma flutuante. Pule dali para a plataforma. Pode salvar seu jogo.

Faça uma plataforma com o cristal e construa uma escada para subir a parede. Enquanto abre os baús, fique abaixado para não ser pego pelo gás venenoso. Agora pode ir para ■ esquerda e pegar mais dois tesouros antes de enfrentar o chefe. Pule no nível das correntes desta sala para pegar outro Beast Slayer. No fundo desta sala você vai encontrar um Sap Guard.

Volte e salve o jogo. Agora pule cruzando para a direita e se prepare para

o mestre.

Os três Raver Lords são bem difíceis. Deverá concentrar seus ataques em um de cada vez. Se tiver um Ether Scepter equipe-o em seu mago. Então tente o Mystic Cross para resultados poderosos. Quando acabar com eles vai pegar alguns ótimos artefatos, o Star Guard, Holy Wand "Adventia" e o Robe of Bryttain. Escolha com qual vai ficar. Depois da batalha poderá usar os cristais para chegar até ■ mulher aprisionada e pegar mais tesouros.

Quando estiver tudo pronto volte para o World Map.

CAPÍTULO 6

Freya quer agora um feiticeiro. Nanami ou Lorenta são perfeitos para o cargo. Você também deve transferir Lucian logo se quiser um "A". Neste capítulo você vai pegar Grey, Jayle, Shiho ou Badrach. O único labirinto daqui é o City of Dipan.

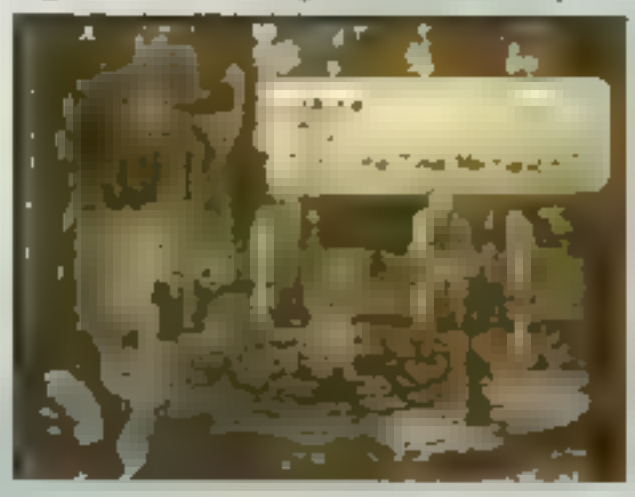
Lost City of Dipan

Logo que entrar em Dipan vai encontrar Barbarossa. Ele é o rei da cidade. Ele acha que você foi ■ pessoa que fez coisas horríveis com as pessoas da cidade.

Antes que possa fazer qualquer coisa ele irá atacar. Equipe seus guerreiros com as melhores armas possíveis. Traga também um mago e equipe-o com um Ether Scepter. Quando conseguir um ataque especial, use um mago para usar uma magia especial. Depois de acabar com ele duas vezes vá para a esquerda e uma seqüência vai começar.

Barbarossa quer assombrar a cidade de Dipan. Valkyrie percebe que ■ único modo de libertar o rei é procurando nas ruínas por outras almas perdidas. Não volte para a direita, ou terá que lutar com Barbarossa de novo. Vá para a esquerda e desça e vai descobrir a entrada para o castelo.

Quando entrar no castelo vá para a direita e pegue a primeira porta logo à frente. Pegue a direita aqui e



desça as escadas.

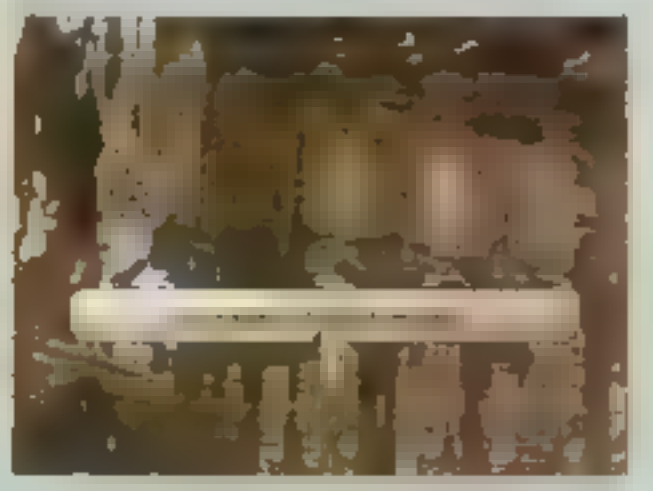
Logo você vai chegar à uma sala que Valkyrie chama de Time Mechanism. Os chefes do castelo decidem mandá-lo de volta no tempo. Quando retomar o controle vá para a direita. Saia do castelo e vá para ■ esquerda e entre na primeira casa que encontrar.

Suba as escadas e nos fundos fale com a mulher. Pode agora entrar novamente no castelo e procurar pela Rainha. Para encontrá-la, saia pelos fundos e vire para a direita e suba as escadas. Não entre em nenhuma sala, apenas siga a passagem, usando as escadas para subir. Na terceira escadaria contando de quando entrou nesta área vá para a direita. Siga este caminho até chegar em outra escadaria le-

vando até um quarto.

Vá até a estante e aperte X. Use o dispositivo para ir até o quarto da Rainha. Vai encontrar a esposa de Barbarossa aqui. Malabeth irá lhe dar a coroa para dar ao rei. Enquanto a seqüência continua, vai ver que Barbarossa não é o verdadeiro inimigo. Seus três magos são responsáveis por isso. Agora deve entrar novamente no castelo para encontrar estes magos.

Pegue ■ mesmo caminho que fez para encontrar a Rainha e grave seu jogo no save no alto do primeiro lance de escadas. Logo em cima do save na parede da esquerda está uma janela. Você vai ter que jogar três cristais na parede logo acima da entrada para criar uma plataforma flutuante. Pule em cima dela e jogue mais um cristal per-



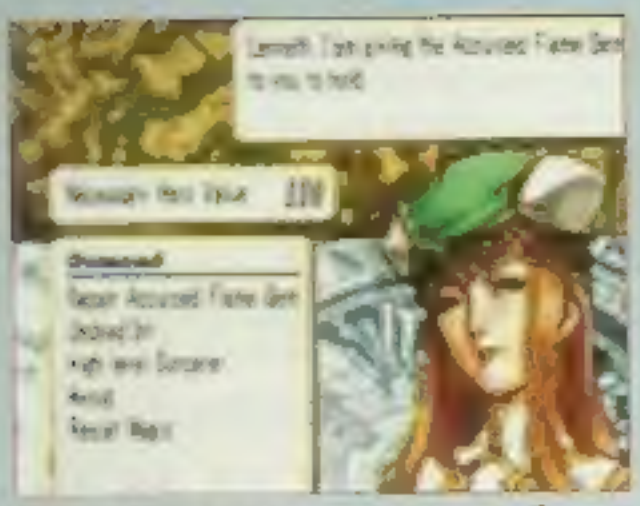
to da janela e suba na nova plataforma.

Quebre a janela com a sua espada ■ vai receber pontos de Event Experience. Prossiga pela entrada para enfrentar os chefes. O melhor modo de acabar com eles é usando a magia Reflect Sorcery.

Quando ■ batalha acabar e pegar os artefatos (Dragon Tyrant, Rust-Red Ciclet), pode ir para a esquerda e entrar no World Map novamente.

CAPÍTULO 7

Você deve recrutar Suo de Hai-



Lan e depois se concentrar na Forest of Spirits.

Durante este capítulo você deve revisitar a Arkdain Ruins. Na sala onde enfrentou o chefe final, estará uma mulher presa dentro de um enorme cristal. Se voltar lá e vencê-la em uma batalha, ela vai se unir ao time de Valkyrie. Ela é muito poderosa. Esta também é uma boa hora de visitar o Cave of Oblivion.

Forest of Spirits

Você entra na floresta com a tarefa de reparar o Accursed Flame Gem. Logo que entrar, você vai poder pegar o Eye of Heaven do topo da árvore para ■ esquerda. Continue indo para ■ esquerda ■ não pegue nenhuma das saídas.

Você eventualmente vai chegar a uma área com neblina. Há um elfo que irá ajudá-lo. Este elfo o transportará para outra área. Agora vai descobrir o que é necessário para consertar a pedra. Você deve pegar um Golden Candlestick, um Silver Thread, Polar Drops ■ Charm Feather. O Elfo vai informar o lugar de cada objeto. Pode agora voltar pela direita. Quando voltar para a área com neblina, continue indo para a direita e pegue a primeira porta para frente. Vá para a esquerda e vai poder falar com um elfo aqui.

O lago está seco. Saia pela direita e volte novamente. O lago está cheio e vai poder pegar o Polar Drops. Saia pela direita e pegue a mesma saída aos fundos. Agora vai ter que pegar a segunda saída dos fundos da direita. Fale com ■ elfo aqui.

Use os cristais para construir uma plataforma ■ subir nas árvores. Continue fazendo isso até chegar ao nível mais alto. Antes de começar esta batalha. Você pode querer checar seu equipamento. O Sivapithecus é fraco contra ■ gelo. Equipe Icicle Sword nos

guerreiros.

Quando acabar com ele vai receber o Golden Candlestick. Agora desça e vá pela direita. Continue indo para a direita até poder entrar na última saída dos fundos. Pegue esta saída e vá para a direita nos fundos novamente. Vá tudo para a esquerda até encontrar um elfo em frente de um caminho para a frente. Esta é a entrada do lar de Venomous Spider.

Para a direita está a aranha. Equipe ■ Poison Check se tiver. Este inimigo também é fraco contra ■ gelo. Você não deverá ter muitos problemas com ele. Acabe com ele ■ pegue o Silver

Thread. Vá para a esquerda e volte para baixo. Vire à esquerda aqui ■ pegue o primeiro caminho para frente. Continue pela esquerda e pegue a primeira saída para trás. Você pode congelar os inimigos aqui para evitar algumas batalhas.

Continue indo para ■ esquerda ■ vai encontrar Corsair Beetles. Congele-os se quiser, mas vai ser obrigado a enfrentar alguns. Eles são bem fáceis, apenas use a magia Firestorm. Pegue a saída perto do elfo que vai ver e vai chegar a um Memory Camp à esquerda.

Você agora pode ir para ■ direita para uma luta com o Cocktrice. Se tiver uma Beast Slayer equipe-a . Quando acabar com ele vai receber ■ Charm Feather e vai ter todos os itens para consertar o Accursed Flame Gem. Volte para o elfo ■ ele vai consertar a pedra.

Você agora deve voltar ao World Map e depois entre de novo na

Forest of Spirits. Vá tudo para ■ esquerda e vai perceber que vai poder atravessar aquela área que antes tinha neblina. Pegue a segunda saída para frente. Esta fera é apenas outro Cocktrice. Use o Beast Slayer mais uma vez. Quando acabar com ■ monstro vai receber mais alguns artefatos.

A Arectaris é uma espada muito poderosa e o Elven Bow é um arco feito por elfos. Pode agora voltar ao World Map.

CAPÍTULO 8

Neste capítulo você vai ter que ir até o Palace of the Dragon resgatar o Dragon Orb para Odin. Tirando isso não há mais nada para fazer a não ser aquela visita básica no Cave of Oblivion. Espere até o final do capítulo para fazer qualquer transferência.

Palace of the Dragon

A primeira coisa que deve fazer é ir totalmente para a direita e pular em cima da pintura.

Atrás da pintura você vai encontrar a Full Moon Stone. Agora volte pela esquerda ■ vá pela saída de trás. Você pode colocar a Full Moon Stone na estátua da mulher aqui. Quando fizer isso ▫ calabouço vai ser transformado em um "Night Dungeon". Volte pela frente e vá para a direita.

Você vai ter que empurrar a lápide tampando a passagem. Agora vai poder passar por trás dela e sair pelos fundos. Vá tudo para a direita aqui ■ acabe com ■ Chimera usando ■ Beast Slayer para pegar a Eclipse Stone. Quando for para lá vai entrar em uma sala com quatro estátuas posicionadas de modo diferente. Marque suas posições. Logo que pegar a Eclipse Stone, volte todo ■ caminho, até ■ sala com a estátua da mulher. Vai estar agora novamente na Day Dungeon. Agora vá pela direita e depois entre na porta com um sol em cima. Para a esquerda, logo depois que entrar nesta sala está um Ether Scepter. Vá para a direita deste corredor e irá chegar ■ uma sala grande como na Night Dungeon.

Você vai ter que deixar as estátuas na mesma posição que na Night Dungeon. Em caso de ter esquecido: A da esquerda deve estar virada para a direita, a de cima para a esquerda, a da direita deve estar olhando para frente e a dos fundos para trás. Uma porta vai se abrir na sala. Você vai pegar a Crescent Moon Stone de trás desta pintura. Volte pela esquerda e vá pela porta com o sol dourado. Você vai pegar a Darkspot Stone atrás da pintura para a esquerda. Mais uma vez você vai ter que voltar para ■ sala da estátua da mulher. Use ■ Crescent Moon Stone na estátua ■ vá para a esquerda e derrote a Eternal Chimera. Agora volte para a direita ■ coloque a Darkpath Stone na estátua. De volta no corredor, onde há pinturas, há oito portas.

Contando da esquerda para a direita, entre nestas salas nesta ordem: 3, 7, 5, 4, 2, 1, 6, 8.

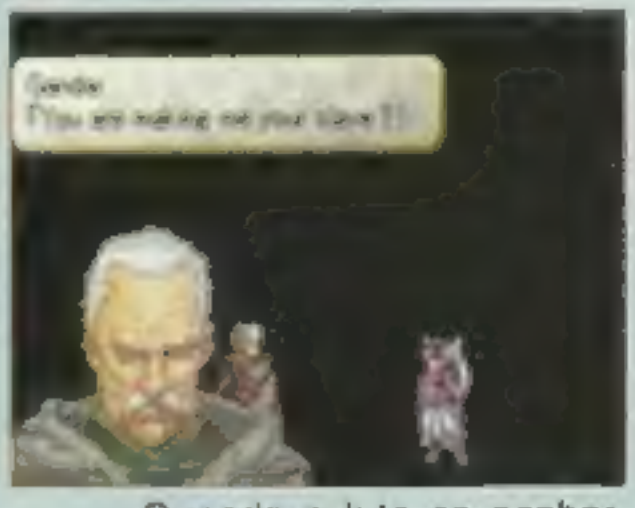
Quando completar ▫ caminho certo entre as portas, uma porta para a esquerda irá se abrir. Dentro desta sala está um Sacred Javelin e New Moon Stone. Volte para a sala da estátua e

coloque a New Moon Stone no mesmo lugar das outras pedras. Agora volte para a esquerda.

No topo desta área aberta, vai ver uma máquina. Vá até ela e opere-a. Pare a estátua novamente use a Darkspot Stone. Volte para a esquerda e vai ver uma pequena animação. Pegue a passagem nos fundos desta sala e vai encontrar um Memory Camp. Salve o jogo ■ prossiga para a direita. Siga esta passagem. De vez em quando você vai encontrar um guarda patrulhando. Não deixe que ele o toque. Se deixar, vai ficar preso em um labirinto de corredores até derrotar uma enorme

fera. Então você vai encontrar uma estátua onde vai poder usar novamente ■ Darkspot Stone.

Agora pule por cima deste guarda ■ siga-o para a direita. Ele irá abrir uma porta ■ você vai ter que seguir uma estátua. Vá para a esquerda e saia pelos fundos novamente. A próxima parte é um pouco complicada. Você vai ter que se esquivar da estátua quatro vezes para que ela volte a dormir perto da parede da esquerda. Aproxime-se dela ■ aperte X; para pegar ■ Blood-Red Stone de volta. Volte para a sala com a estátua da mulher e use a Blood-Red Stone nela. Você vai ser transportado para a área final do calabouço. Gandar ▫ espera na próxima área. Você vai poder acabar com ele em um round se usar um ataque especial.



Quando a luta se acabar, Valkyrie irá recrutar Gandar. Depois desta seqüência, você terá que escolher quais artefatos vai manter. O Hourglass of the Gods irá reverter o tempo em 5 períodos e ■ Scroll of Golem parece ser inútil. Há mais um tesouro nesta sala. Pule para o lado esquerdo da sala e vai ver um baú em cima de sua cabeça. Use os cristais para acessar este baú. Você vai receber o Greater Spear "Dinossaur", que é uma arma maravilhosa. Use a Eclipse Stone para voltar ao começo da fase. Agora apenas volte para o World Map.

BATALHA FINAL

Jotunheim Palace

Esta é a batalha final, equipe seus melhores itens. Encha seu inventário de Union Plumes e Noble Elixirs no Memory Camp onde a fase começa e vá para a saída aos fundos. Continue indo para baixo e depois para a esquerda. Você vai ter que pular em cima destas plataformas de gelo, mas cuidado, pois elas se quebram depois de alguns segundos. Vá para o canto superior es-

querdo para depois ir pela passagem. Continue indo para a esquerda passando por estas pontes. Na próxima área grande você vai ter que pegar os fogos vermelho e azul e combiná-los na urna vazia no canto inferior direito.

Com isso você vai receber o Daisy Fire o qual precisa para destrancar uma porta. Pode agora voltar para a entrada. Salve o jogo se quiser, de-

pois vá para a esquerda. Vá diretamente para a esquerda sem pular nas plataformas de gelo, a não ser que queira procurar alguns tesouros. Você eventualmente vai chegar à uma sala com o Scarlet Edge à esquerda.

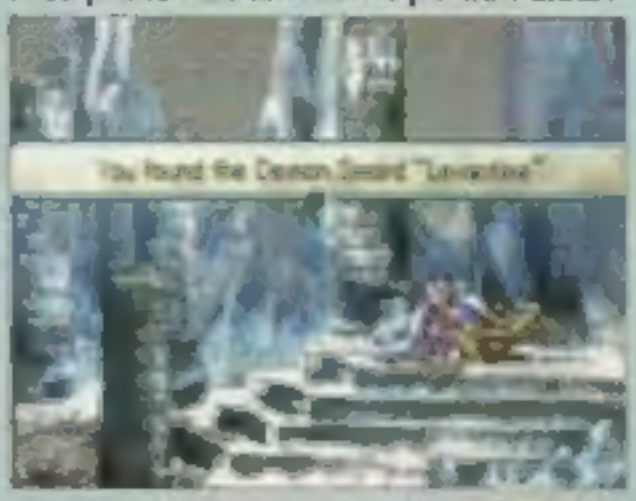
Pule em uma série de plataformas para chegar em uma passagem para a direita. Suba depois para a esquerda desta área e vai ver uma saída nos fundos. Vá duas vezes para os fundos e depois para a esquerda. Você vai chegar a uma enorme clareira com muitas plataformas. Há um Ether Scepter e uma Fox Glove do lado esquerdo.

Para a direita, no meio da fase, você vai ter que criar uma plataforma para pular no espaço acima de você. Para a direita você vai encontrar um

Memory Camp e o primeiro chefe. Bloodbane é bem difícil. Primeiro equipe-se com dois Angel Curios (os personagens devem estar com a skill Guts Skill no máximo).

Agora o melhor modo de atacar Bloodbane é com cristais. Compre o máximo de Shinsen-To's que puder do Divine Item. Eles podem ser facilmente transformados em Ice Crystals. Muitas armas diferentes também podem ser transformadas em cristais poderosos. Tudo o que precisa é de 50 cristais. E quando lutar com ele vai poder lançar 4 cristais por turno.

O Auto-Item, Guts e Angel Curios irão cuidar dos ataques deles. Não pare de atacar por nenhuma razão. Se parar, Bloodbane vai se curar. A batalha vai ser bem longa, mas se seguir meu plano não tem como perder. Quan-

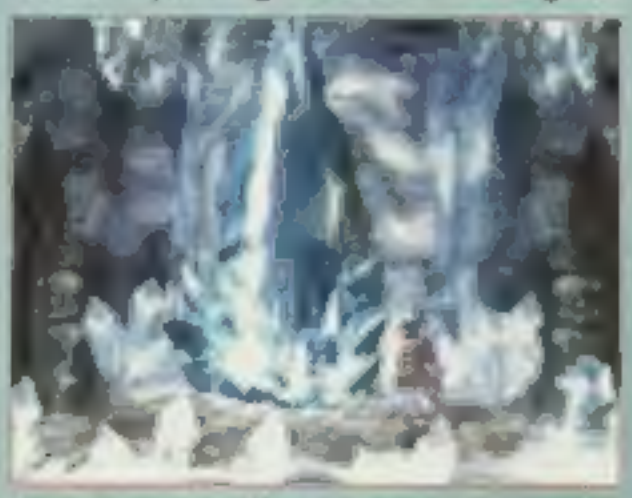


do acabar com ele vai receber a Demon Sword "Levantine".

Pode agora voltar ao Memory Camp e ir para a esquerda. Pegue esta saída dupla à frente. Você vai precisar voltar para a esquerda, então poderá seguir esta escadaria por vários níveis. Você só tem um caminho aqui.

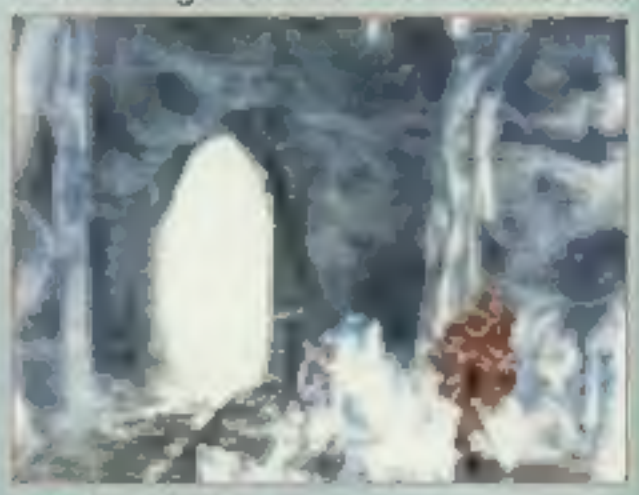
Não se preocupe pois não vai se perder. Vai ter que enfrentar muitos Vanirs pelo caminho, apenas use seus cristais nele.

Você vai saber que está no caminho certo quando passar pela enorme passagem coberta de gelo.



Continue indo para a esquerda e vai chegara de uma porta à outra flama. Estes são os Fires of Purgatory (Fogos do Purgatório). Ele irá permitir que derreta a porta de gelo que passou. Infelizmente o fogo irá se apagar se não for rápido . Então corra de volta para a porta, mas cuidado pois os Vanirs que derrotou estão de volta.

Se fizer isso à tempo, vai automaticamente passar pela porta. Continue indo para trás e depois para a esquerda. Pule nestas plataformas e saia pela esquerda. Do outro lado da ponte, há várias plataformas de gelo para usar. A passagem é do lado esquerdo novamente. Logo á frente desta saída está



e Mithril Golem.

Ele é difícil, mas não tanto como e Bloodbane. Na próxima abertura cruzando o caminho, está uma saída para frente. Vá por ela e estará quase no chefe.

Há mais um grupo de Vanirs em seu caminho. Quando passar pelo grupo vai encontrar o último Memory Camp do jogo. Se prepare, pois vai enfrentar Surt logo à frente. Neste ponto os cristais são as melhores armas, pois eles tiram cerca de 3.000-5.000 a cada round. Compre armas baratas como e Shisen-Tos e transforme-as em cristais.

Mesmo tirando tudo isso por round, Surt tem cerca de 300.000 de HP, então a batalha vai demorar um pouco. Felizmente o seu ataque mais

forte é o Ifril Caress.

Então se tiver Guts, Auto Item e Angel Curios equipados estará seguro. Nem se preocupe com os Vanirs. Depois de jogar quase 100 cristais, Surt morrerá. Isso iniciará a animação final do jogo. Depois de Freya resumir a batalha final ela o chamará para o merecido descanso.

O dever de Valkyrie foi cumprido e ela poderá descansar em paz no seu sono eterno.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (BUENHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-36 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBAM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBEIRÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 1886 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1322 (BARRIS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 44 - TEL.: (0**61) 3349811

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - PRAIA DO JACARÉ, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 226-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 330-0943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILLIN.)

BOTAFOGO - R. ARAÚJO, 24 - TEL.: (0**21) 564-3668

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S 5 - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

MADUREIRA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MÉIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2311

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA IMPER.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0499 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000